AÇÃO GAMES
DICAS: 9 Páginas com truques infernais
Abril Jovem
Edição Nº 130
Agosto de 1998
R$ 3,50
NINTENDO 64
BANJO & KAZOOIE
Damos o que você precisa para encarar esta aventura
INTERNATIONAL 98
Barbarize no ataque e faça até gols olímpicos
SUPER NES
NOVO MEGA MAN
Vá até o final com nosso roteiro
KING '97 EXCLUSIVO:
Derrote qualquer um em todas as versões do jogo
NINTENDO 64 & PLAYSTATION
MORTAL KOMBAT 4
• Lute com Goro e Noob Saibot
• 28 Kombat Kodes
• Golpes Fatais com um botão só!
• Veja todos os finais
3451/1
ISSN 0104-1630
9 770104 163000 00130

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PARA PLAYSTATION: AGORA CHEGOU A SUA VEZ DE DISPUTAR UMA COPA.

· PLAYSTATION ·

NOVO! AGORA COM CONTROLE DUAL SHOCK

2X R$ 174,50

OU 1+ 7X 51,27

GRÁTIS: 1 JOGO CLÁSSICO*

OFERTA ESPECIAL: 1 CONSOLE + 1 GAME = CONTROLE EXTRA INTEIRAMENTE GRÁTIS*

BRINDE: COMPRAS ACIMA DE R$ 150.00 GANHAM EXCLUSIVO CHAVEIRO COM TETRIS.

ACESSÓRIOS SAT

Controle Básico	R$ 39,90
Controle Original	R$ 69,90
Conversor Japonês	R$ 39,90
Game Shark	R$ 94,90
Volante com Pedal	R$ 129,90

ACESSÓRIOS PSX

Controle Dual Shock	R$ 74,90
Controle Arcade	R$ 89,90
Controle Básico	R$ 39,90
Controle Original	R$ 69,90
Game Shark	R$ 94,90
Mega Memory Card	R$ 74,90
Volante Mad Katz	R$ 129,90

ACESSÓRIOS N64

Contr. SharkPad Pro	R$ 59,90
Controle Arcade	R$ 89,90
Controle Mad Katz	R$ 44,90
Game Shark	R$ 94,90
Memory Card 1 MB	R$ 49,90
Volante Mad Katz	R$ 129,90

· GAMES SAT ·

Japonês - 2x R$ 62,45

LUTA:
Dead Or Alive
Real Bout Fatal Fury
King Of Fighters '97
Samurai Shodown 4
Vampire Savior
X-Men vs. Street Fighter
- Jogos de Luta incluem cartão de memória -

AÇÃO: (2x R$ 49,45)
Bomberman Fight!
Castlevania: Dracula X
GT 24 (Corrida)
Soukyugurentai
Thunder Force V

Conversor para console americano: R$ 20.00 (c/ jogo)

Americano - 2x R$ 49,45

AÇÃO:
Burning Rangers
House of the Dead
Resident Evil

AVENTURA:
Enemy Zero
Sonic Jam

ESPORTE:
FIFA Caminho da Copa 98

LUTA:
Street Fighter Collection

RPG:
Albert Odyssey
Magic Knight Rayearth
Shining Force 3
Panzer Dragoon Saga

GAMES agora em 2X sem juros

· GAMES PSX ·

2X R$ 47,45 cada

AÇÃO
- C: Contra Adventure
- Mega Man X4
- Resident Evil 2
- Tomb Raiders 2

AVENTURA
- Batman & Robin
- Spice Girls/Spice World

LUTA
- Mortal Kombat 4
- Mortal Kombat Trilogy
- Pocket Fighters (Capcom)
- Tekken 3
- X-Men vs. Street Fighter

ESPORTE
- FIFA Caminho da Copa 98
- FIFA Copa do Mundo 98
- Fox Sports Soccer 99
- International SuperStar Soccer 98

ESTRATÉGIA
- Command & Conquer Retaliation
- Warcraft 2

RPG
- Elric
- Breath Of Fire 3
- Final Fantasy 7
- Final Fantasy Tactics
- Grandstream Saga
- Lunar: Silver Star Complete

SIMULAÇÃO:
- Gran Turismo
- Road Rash 3D
- The Need F Speed 3
- Turbo Prop Racing (Lancha)

·SATURN·

GRÁTIS 4 GAMES
Virtua Fighter 2, Daytona USA, Virtua Cop e + 1 Game Clássico

2X R$ 149,50

OU 1+ 6X 49,08

IMPORTAÇÃO DIRETA EM NOME DO CLIENTE. FRETE** E IMPOSTOS JÁ INCLUÍDOS. ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO.

LIGUE AGORA (011) 7295-9666 E RECEBA EM SUA CASA

COMPRE PELA INTERNET
www.dshop.com

Preços e ofertas válidos enquanto durar o estoque. Jogos americanos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. Consoles fornecidos no sistema NTSC. - * Controle Básico, somente para compras efetuadas em conjunto / ** Frete não incluso para consoles e volantes. - Pagamento em mais de 9X somente para cheques. • Consulte relação de clássicos no momento da compra.

Fundador:
VICTOR CIVITA
(1907-1990)

Presidente e Editor: Roberto Civita
Vice-Presidente e Diretor Editorial: Thomaz Souto Corrêa
Vice-Presidente Executivo: Luiz Gabriel Rico
Vice-Presidente de Operações: Gilberto Fischel

Diretor de Desenvolvimento Editorial: Celso Nucci Filho
Diretor de Planejamento e Controle: Celso Tomanik
Diretor de Recursos Humanos: Egberto de Medeiros
Secretário Editorial: Eugênio Bucci
Diretor de Serviços Editoriais: Henri Kobata
Diretor Editorial Adjunto: Matinas Suzuki Jr.
Diretor de Publicidade: Milton Longobardi

DIVISÃO JOVEM
Diretor - Superintendente: Anthony R. L. Seadon

REDAÇÃO
Editor-Chefe: Paulo Montoia
Editor de Arte: João Ailton O. de Andrade
Editor: Odair Braz Junior
Diagramador: Renato Viliegas
Analistas de jogos: Ivan Cordon e Ronny Marinoto
Coordenadora de Produção: Érica Luísa Assan Câmara
Colaboram nesta edição: Antonio C. Saraiva, Humberto Martinez, Ivan David, Roberto Sadovski (análise de jogos), Sérgio Carreiras (ilustração de capa e pôster), Pedro Bicudo (fotografia).

APOIO EDITORIAL
Depto.de Documentação: Susana Camargo
Abril Press: José Carlos Augusto
Nova York: Grace de Souza
Paris: Pedro de Souza

COMERCIAL
Diretor de Marketing: Marcus Vinicius Ramos Vieira
Gerente de Marketing: Joaquim Celestino
Gerente de Projetos Especiais: Fabiana Costa Caporal
Gerente de Produto: Sérgio Ferreirinho

PUBLICIDADE
Gerente: Marlene Bielenki Hadid
Executivas de Contas: Leticia di Lallo, Selma Teixeira da Costa
Coordenadora: Juliana de Moura
Escritórios Regionais:
Rio de Janeiro - tel.: (021) 546-8169, fax: (021) 556-8264
Belo Horizonte - tel.: (031) 261-6104, fax: (031) 261-7114
Porto Alegre - tel.: (051) 231-5899, fax:(051) 231-4857
Curitiba - tel./fax: (041) 352-2426
Brasília - tel.: (061) 315-7554, fax: (061) 315-7558

ADMINISTRAÇÃO E FINANÇAS
Gerente: Eliseu Urban

Ação Games é uma publicação da Abril S.A. - Divisão Jovem, ISSN 0104-1630, edição Nº 130, Agosto de 1998. **São Paulo - Redação, Publicidade, Administração e Correspondência:** Av. das Nações Unidas, 7.221, CEP 05425-902 ou Caixa Postal 66.254 - CEP 05315-970, telefone (011) 3037-2000, fax (011) 3037-4961. E-mail: agames@email.abril.com.br. Números atrasados: as seis últimas edições, mediante disponibilidade de estoque. Peça ao seu jornaleiro ou à distribuidora Dinap de sua cidade. Se preferir, peça diretamente à Dinap, Caixa Postal 2505 - CEP 06053-990, Osasco, SP, fax (011) 868-3018; telefone (011) 810-4800; via Internet pelo endereço www.dinap.com.br ou pelo E-mail dinap.na@email.abril.com.br. Pagamento pelos cartões Visa, Credicard ou Diners, ou cheque nominal, ao preço da última edição em banca mais despesas postais.

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.

PRESIDÊNCIA: Roberto Civita, Presidente e Editor, José Augusto Pinto Moreira e Thomaz Souto Corrêa, Vice-Presidentes Executivos.
VICE-PRESIDENTES: Angelo Rossi, Fatima Ali, José Wilson Armani Paschoal, Luiz Gabriel Rico, Peter Rosenwald, Placido Loriggio.

Editorial

Nossa capa: Shinnok, o chefão de MK4, ataca com a espada do jogo. Ilustração de Sérgio Carreiras.

REFORMA PARA O FUTURO

Com um nome tão feio e sem o logotipo da Sega, o Dreamcast parecia apenas uma intenção, como já aconteceu antes com a placa M2 do 3DO, que nunca saiu. Mas a Sega e a Microsoft já deram até o dia do lançamento no Japão (veja no Shots) e parece que o negócio é para valer mesmo. Por isso mesmo, Ação Games já começou a mudar e a se preparar para cobrir o novo mundo dos games que começa daqui a três meses. Esperamos que vocês curtam as mudanças que estamos fazendo na revista, já nesta edição. Aliás, ela está recheada de grandes jogos. Boa detonação, galera.

Equipe Ação Games

NOSSOS CRITÉRIOS PARA AVALIAR OS JOGOS

Veja como analisamos um jogo até chegarmos à nota final

Gráficos - São as imagens dos cenários e personagens. Avaliamos até o movimento das câmeras, que devem ajudar e não atrapalhar o jogador.

Som - Avaliamos as músicas e os efeitos, como ruídos de socos, de água etc.

Desafio - É o que você precisa fazer, a sua missão. Ele tem de ser legal e o jogo tem de dar condições para que você o cumpra. Desafio difícil demais leva nota baixa porque compromete a sua diversão.

Jogabilidade - Avaliamos primeiro se o jogo responde ao comando das suas mãos. Depois, as condições que ele oferece a você para jogar, inclusive itens, opções e configurações.

Exemplo: jogo de futebol com poucas jogadas perde pontos, mesmo que tenha boa resposta dos botões.

Diversão - O quanto o jogo é gostoso de jogar. Essa diversão é avaliada dentro de cada gênero, ou seja, só avalia jogo de luta jogador que gosta de game de luta.

Selo Dourado - The Best Of Ação Games. Nossa forma de destacar os jogos que valem a pena pela qualidade do seu conjunto, mesmo que a nota não tenha sido muito alta.

Entenda nossas Notas

Só recebem notas os games que foram jogados para valer. Jogos em análise inicial e em pré-lançamento (previews) são indicados.

0 a 4 - Ruim
5 a 6 - Jogo Regular
6 a 7 - Jogo Bom
7 a 8 - Muito Bom
8 a 9 - Ótimo
9 a 10 - Animal

A PALAVRA FINAL É DO LEITOR

Você é soberano para concordar e discordar de nossas avaliações. Portanto, escreva e dê sua opinião. Após algumas semanas jogando, nossa avaliação de um game pode mudar. Nesses casos, Ação Games publica uma nova avaliação, com outra nota e justificativa.

START

X-Salada 6
Cartas e desenhos

Shots 8
O Dreamcast sai em novembro no Japão
Um novo modelo do Playstation

Jogo Rápido 10
Jogos bons em avaliação e os ruins para você não pegar

Jogos da Edição 10 a 37

Super Nintendo
22 Rockman (Mega Man) & Forte

Nintendo 64
11 Banjo-Kazooie
18 International Super Star Soccer 98
34 Mortal Kombat 4
16 Quest 64

Playstation
10 Bomberman Wars
10 Crime Killer
10 Dark Messiah
26 Forsaken
10 Fox Junction
32 Guilty Gear
10 Jersey Devil
34 Mortal Kombat 4
10 Pocket Fighter
30 Road Rash 3D
31 The King of Fighters '97
10 Triple Play 99
21 Winning Eleven 3

Saturno
10 Dracula X - Nocturne in the Moonlight
10 Hyper 3D Pinball

Dicas 36
39 Aero Fighters - N64
40 Aero Gauge - N64
45 Banjo-Kazooie - N64
43 Bomberman World - PST
10 Crime Killer - PST
39 Fighters Destiny - N64
40 Forsaken - N64
45 Guilty Gear - PST
40 Guntu Western Front - PST
10 Jersey Devil - PST
42 King of Fighters '97 - PST
44 King of Fighters '97 - PST/SAT/Neo Geo/Arcade
42 Kobe Bryant - N64
38 Mortal Kombat 4 - PST/N64
43 New Japan Pro Wrestling 3 - PST
41 NHL '98 - PST
10 Pocket Fighter - PST
39 Quake 64 - N64
41 Skullmonkeys - PST
42 Theme Hospital - PST
42 Winning Eleven 3 - PST

Dicas GameShark 46
Automobili Lamborghini - N64
Bust-A-Move 2 - N64
Chopper Attack - N64
Cool Spot Goes to Hollywood - SAT
Darklight Conflict - SAT
Forsaken - PST
Gasparzinho - PST/SAT
GoldenEye 007 - N64
Jersey Devil - PST
Johnny Bazookatone - SAT
Klonoa - PST
Machine Head - SAT
Maximum Force - SAT
Panzer Dragoon 2 - SAT
Powerboat Racing - PST
Saga Frontier - PST
Wave Race 64 - N64
Wheel of Fortune - N64
Wipeout XL - PST
World Cup 98 - PST

Luta
Mortal Kombat 4 (PST/N64) 34
Um pacotaço de truques!

Guilty Gear (PST) 32
Um game inovador e muito legal

Ação
Mega Man (SNES) 22
Vá até o final neste jogaço

Aventura
Banjo-Kazooie (N64) 11
Todos os itens e movimentos

Estratégia & RPG
Quest 64 (N64) 16
Um RPG fácil e muito bonito

Futebol
International 98 (N64) 18
Barbarize no gramado!

Winning Eleven 3 (PST) 21
Futebol sensacional

Os Vilões Estão Com Os Dias Contados: Chegou o CD-ROM Dos Heróis.

Jarbas

Paramount

Fox/Cris Carter

Os Super-heróis dos quadrinhos, da tevê, do cinema e dos videogames pela primeira vez em CD-ROM: Enciclopédia Herói.

São 1.250 heróis nacionais e internacionais em mais de 1.000 verbetes com fichas completas, mais de 1.500 imagens, 7 universos com clipes e vídeos, além de cenas raras de séries brasileiras como Águias de Fogo e Vigilante Rodoviário.

Fox/New Line Cinema

DC/Warner

Este CD-ROM inédito traz ainda 40 biografias dos mais importantes criadores, como Frank Miller, Stan Lee, Todd McFarlane, George Lucas, Edgar Rice Burroughs, Joe Shuster e Jerry Siegel.

HERÓI
ENCICLOPÉDIA HERÓI
PUBLIFOLHA MULTIMÍDIA

O CD-ROM Enciclopédia Herói é a maior fonte de pesquisa e diversão sobre o mundo dos super-heróis.
Você nunca viu nada igual.

CORRA E DEFENDA O SEU.

PC/MAC

À venda nos Hipermercados: Carrefour (Pinheiros, Interlagos, Raposo Tavares, Butantã, Tamboré, Osasco, Limão, Tietê, Imigrantes, Santo André, São Caetano do Sul, São Bernardo do Campo, Aricanduva, Tatuapé, São Vicente, Giovanni Gronchi, Ribeirão Preto, São José dos Campos), Extra Hipermercados, Supermercados Eldorado. Lojas de Informática: Brasoftware, Plug&Use, Infobox (Recife), R2V2 (BH), CTIS (Brasília), Tech Shop (RJ). Magazines: Mappin, Mesbla Lojas de Departamentos S.A. Livrarias: Siciliano, Saraiva, Livro Técnico (Fortaleza), Curitiba (Curitiba), Acaiaca (BH) e Civilização Brasileira (Salvador), Bancas, Argumento Telemarketing (Recife), ARS Comunicações (Fortaleza), Agência Prioste (Pres. Prudente), Book Ville (Alphaville), Agência Riccio (B.H.) ou pelo telefone: 0800-140090.

edição
ACME

desenvolvimento
ESTAFTORIA

PUBLIFOLHA MULTIMÍDIA
www.publifolha.com.br

Configuração Mínima:
Windows®: Processador 486, Monitor SVGA 256 cores, Microsoft® Windows® 3.1 (ou superior), 12Mb RAM, Drive de CD-ROM 4X, 9Mb disponíveis em disco rígido e Placa de som.
Macintosh®: CPU 68040, Sistema 7.0, 8Mb de RAM disponíveis, Drive de CD-ROM 4x, 9Mb disponível em disco rígido.

Todo mundo quer saber

Por que não saem jogaços da Capcom, da SNK, da Square e da Namco para o Nintendo 64?

Estas dúvidas foram as campeãs entre as mais freqüentes dos leitores no último mês. Assim vamos agora explicar em bloco os motivos principais:

1 - Exclusividade - Algumas empresas criadoras de jogos têm acordos com a Sony e só fazem jogos com exclusividade para o Playstation: é o caso da Namco e da Square. A Nintendo faz o mesmo e tem jogos exclusivos da Rare (GoldenEye 007, Banjo & Kazooie) e da Midway/Acclaim (como Turok e Extreme-G).

2 - Tecnologia - Às vezes há problemas tecnológicos que impedem (ou tornariam muito cara) a adaptação de um jogo de uma máquina para outra. Provavelmente isso ocorre com muitos games que poderiam sair para o Nintendo 64.

3 - Linha de trabalho - A Nintendo pretende transformar o Nintendo 64 na máquina mais avançada e poderosa do mercado para rodar jogos tridimensionais. Por isso, não prioriza muito o lançamento de games bidimensionais, como dos videogames anteriores e dos concorrentes.

Um bolo com Mai Shiranui para Ação Games - Caneta hidrocor de Ednaldo Pereira Conceição, de Camaçari, BA

Super Mario depois das 120 estrelas

Tenho curiosidade em saber o que acontece depois de pegar as 120 estrelas e 100 vidas com Yoshi no Super Mario 64?

Allan Romar Paladino
Rio de Janeiro, RJ

Até onde sabemos, não acontece mais nada, Allan. Quem consegue pegar todas as estrelas ganha as 100 vidas do Yoshi e é só.

Donkey 64 e Minhoca 3D

É verdade que vão sair Donkey Kong e EarthWorm Jim para o Nintendo 64?

Irene Dannus
Curitiba, PR

É verdade Irene: Donkey Kong 64 vem no final do ano apenas para Nintendo 64. Já o jogo do Minhoca (EarthWorm Jim 3D) está prometido para o período julho/setembro para N64, Playstation e também para PCs.

Jannety (Capitão Comando). Desenho à lápis espertíssimo do Robson Nascimento Cruz, de Salvador, BA

Dreamcast é de 128 Bits e não de 64

Na revista de março vocês dão o maior furo: o Dreamcast (êta nome feio) é de 128 Bits. Na de abril também ocorre esse equívoco. Vi pouca coisa sobre o Projeto X e do PSX2.

Deivid Bugarin Gonzalez
Via Internet

Caro Deivid, não houve equívoco. O anúncio oficial do Dreamcast foi feito em Tóquio apenas no dia 21 de maio e demos cobertura completa na edição de julho. Nas matérias prévias que fizemos usamos apenas as informações oficiais da Sega, que escondeu o tempo todo qual seria a potência do videogame. Escrevemos 64 Bits no alto das matérias, mas escrevemos também que "provavelmente" o videogame seria de 64 Bits. Fizemos isso apenas porque era mais realista do que assumir que seria um 128 Bits sem anúncio oficial.

Quanto às suas outras dúvidas, não há nenhuma informação nova, oficial ou não, sobre o misterioso videogame chamado de Projeto X ou sobre um futuro Playstation 2 da Sony. E, também neste caso, só publicamos informações oficiais.

Quem vai ser mais poderoso: Dreamcast ou Nintendo 64?

Esse tal de Dreamcast poderá processar melhor os jogos do que o N64?

Rodrigo Pereira da Silva
São Bernardo do Campo, SP

Rodrigo: a capacidade do Dreamcast será maior que a do N64 e ele poderá, portanto, processar melhor jogos 3D, além de conseguir trazer nos CDs animações computadorizadas e imagens de filmes. Mas lembre-se de que o Nintendo 64 roda cartuchos e a Nintendo sempre pode colocar chips poderosos e inovadores dentro deles. Foi isso que ele fez com Star Fox para o Super NES. Lembra?

Os desenhos publicados nesta edição foram considerados Dez! e seus autores receberão uma camiseta exclusiva Ação Games

Boa notícia para a galera da Nintendo

Por que a SquareSoft só produz jogos para o PST? Há possibilidade de ela voltar a produzir jogos para o Nintendo 64?

Fabiano de Matos Dantas
São Paulo, SP.

Sim, sim e sim! Fabiano. A maravilhosa Square, criadora da série Final Fantasy, tem por enquanto um acordo de exclusividade com a Sony. Mas durante a feira mundial E3, em maio, a Nintendo anunciou que está negociando com a Square e que ela poderá começar a fazer jogos para o N64 em breve. Torça com a gente!

Quanto custa o cartucho do Saturno?

O cartucho de 4 MB de RAM do Saturno é vendido em separado do CD X-Men Vs. Street Fighter? Quanto custa?

Eduardo da Silva Lima
São José dos Campos, SP

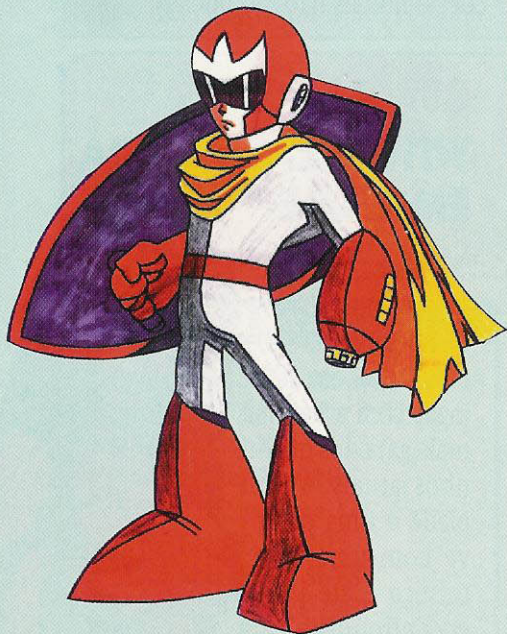
Este cartucho não é vendido em separado, Eduardo, é preciso comprar junto com algum CD japonês de luta, como o Vampire Savior ou X-Men Vs. Street. A conta fica em torno de R$120,00. Mas se o seu console não roda o CD japonês, não vale a pena.

DETONADOR
Dr. Sin junta rock e games

Foto: Pedro Bicudo

Andria, Edu e Ivan com guitarra, baixo e joysticks

Cinco consoles diferentes e três roqueiros que amam jogar. Os músicos da banda paulistana Dr. Sin não perdem tempo entre uma gravação e outra e mandam ver nos videogames. "Voltamos do estúdio e alguém grita 'Championship'. Aí todo mundo vem e atravessamos a noite jogando", diz Andria Busic, vocalista e baixista. Os games que os rapazes mais gostam são International Superstar Soccer 64, do N64, e Resident Evil, do Playstation.

Ivan Busic, baterista do Dr. Sin também curte muito Resident Evil. "Na primeira versão eu levei um susto! Você se sente dentro de um filme." O vocalista Andria vai mais longe: "Este jogo mudou nossas vidas!" E se a banda pudesse fazer a trilha sonora de um game, adivinhe qual seria? Acertou quem apostou no jogo de zumbis nojentos da Capcom. "A música do Resident é perfeita, tem tudo a ver", diz Andria. Está certíssimo!

Cadê o Neo Geo 64?

Gostaria de saber mais sobre o Hyper Neo Geo 64 Bits. Há algum jogo programado para esse superconsole?

Benilson Soares Damião
Embu, SP

Caro Benilson, a SNK do Japão adiou o lançamento desse console e não há mais uma data para que ela saia. Por isso mesmo, não existe ainda nem uma ficha técnica definitiva do videogame. Quanto aos jogos, os prováveis candidatos seriam exatamente os do Arcade Hyper Neo Geo 64.

Dicas de Fighters Destiny e Guilty Gear

Como acionar os personagens secretos de Fighters Destiny?

João Paulo Coelho da Silva
(Jardim Cipramar) São Paulo, SP

João Paulo, estávamos tentando executar e testar tanto as dicas de Fighters Destiny (para Nintendo 64), quanto de Guilty Gear (do Playstation), antes de publicá-las.

Ação Games testa todas as dicas que consegue e publica só as que funcionam. Nestes dois casos nós desistimos, pois as dicas são praticamente inexecutáveis. Mas vamos publicá-las na próxima edição com ressalvas, para que você e outros que curtem esses jogos decidam se querem ou não enfrentar os desafios propostos.

Proto Man - O irmão do Mega Man em hidrocor do Dudu (Carlos Eduardo da Silva Nascimento), de Branquinha, AL.

ESCREVA PRA GENTE

As questões de interesse geral são respondidas na própria revista. Nos reservamos o direito de editar e abreviar as cartas para evitar a repetição de temas ou perguntas respondidas na edição anterior. As melhores dicas e desenhos enviados são premiados com uma camiseta exclusiva, a critério da redação.

Caixa Postal 3042 CEP 06220-990
Internet, novo endereço:
agames@email.abril.com.br
Fax: (011) 3037-4123

Need For Speed 3 - Lápis e caneta do Roger Moreira Gonçalves, de São José dos Pinhais, PR

Para Nintendo, pela qualidade dos novos jogos Banjo & Kazooie e International 98.

Para a Midway que atrasou o lançamento de Batman & Robin

GERAÇÃO 128 BITS

SEGA DREAMCAST SAI EM NOVEMBRO

A Sega do Japão já colocou anúncios nas contra-capas das principais revistas do país, confirmando para o dia 20 de novembro o lançamento do modelo japonês do Dreamcast, seu novo videogame CD de 128 Bits em parceria com a Microsoft.

Um dos principais jogos de estréia já está definido: será D2 (The Dinner 2), o soturno RPG criado por Kenji Eno, o maior guru japonês dos videogames do momento. D2 também aparece em anúncios das contra-capas, embora sem data, prometido apenas para "o inverno" (informalmente, pode ser de novembro a março).

Fofocas sobre os jogos

Há muitas fofocas no mercado de games e nenhuma informação oficial. Na Internet, há sites com listas de jogos que poderão sair e incluem Virtua Fighter 3, Croc 2, Mortal Kombat 4, Dead or Alive 2, Sega Super GT, Wipeout 3, Looney Tunes, Phantasy Star 5 e os Street Fighter 3 e EX 2.

Já existem muitas softwarehouses importantes envolvidas, inclusive as criadoras de Tomb Raider (Eidos), de Resident Evil (Capcom) e de EarthWorm Jim (Interplay/Shiny). Mas como dissemos, essas informações e nomes não são oficiais.

PLAYSTATION

ACESSÓRIO PERMITIRÁ GRAVAR SAVES NOS PCS

DexDrive é o nome do acessório que o fabricante do GameShark (a Interact) promete lançar no final do ano por um precinho camarada de 40 doletas. Ele permitirá gravar os Saves do seu jogo em disquete, transportá-los para computadores e via Internet.

Os fãs de Gran Turismo, por exemplo, vão poder trocar suas tão cobiçadas licenças para dirigir e espera-se uma avalanche de sites na Internet com senhas, dicas e Saves para pegar e usar direto no videogame.

NOVO CONSOLE PÕE VISUAL NAS MÚSICAS

Já está à venda nas lojas brasileiras uma nova versão do console Playstation (PST). Não, não houve nenhuma mudança na capacidade de processamento do console. Mas agora ele enche a tela da sua tevê de efeitos visuais quando você ouve um CD de música e já traz o controle Dual Shocker (vibrador) na caixa. Você reconhece o novo aparelho pela cor cinza, bem mais escura que a normal. Como o preço baixou nos Estados Unidos para 129 dólares, deverá cair um pouco por aqui também.

QUADRINHOS

WITCHBLADE SAIRÁ EM GAME

A Eidos, produtora de Tomb Raider, comprou os direitos para lançar em 1999 jogos com a heroína mais gata dos quadrinhos atuais. Witchblade é uma detetive com uma luva mística e até já se encontrou com Lara Croft num gibi nos EUA. Aqui suas aventuras são publicadas pela Abril Jovem.

NINTENDO 64

MAIS EMPRESAS VÃO FAZER JOGOS PARA O N64 EM 1999

Battlezone 64 sai logo para o N64

Entre abril e deste ano, a Nintendo travou intensas negociações e conseguiu garantir novos acordos e jogos para o N64. O mais importante será StarCraft, da Blizzard, que está simplesmente arrasando nos PCs. Já estão acertados Wipeout, da Psygnosis, Battlezone 64 e Asteroids, ambos da Activision. Mas só devem pintar mesmo no ano que vem, quando começar pra valer a briga com o novíssimo Dreamcast da Sega/Microsoft.

CURTAS

✸ Final Fantasy 8 só vai sair ano que vem, mas a fissura só aumenta. Já se sabe que a história será nova e com personagens totalmente novos. Veja abaixo uma das primeiras fotos divulgadas pela Square.

✸ Metal Gear Solid, o principal jogo de ação da Konami deste ano, sai em outubro nos Estados Unidos.

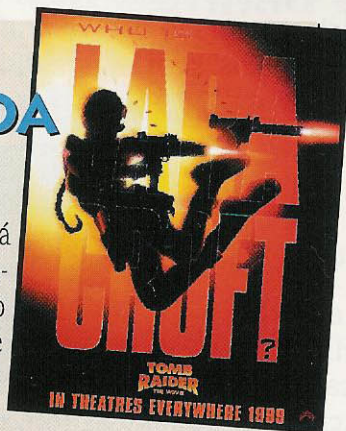
✸ Turok 2 para Nintendo 64 sai em setembro.

✸ Quake 2 sairá para Playstation no início do ano que vem.

✸ Yoshi's Story foi vendido por 19,95 dólares em junho, nos EUA, pelas lojas Elbo. O motivo: o jogo não saia por ser fácil e custar caro. Mas sumiu com o desconto.

CINEMA

LARA CROFT COMANDA AS TELONAS EM 99

Os jogos que fizeram legiões de fãs no mundo estão chamando a atenção dos executivos de Hollywood. Resultado: estarão nas telonas em 1999. O primeiro a chegar será Wing Commander, que deverá estrear nos primeiros meses. Mas o mais cobiçado será Tomb Raider - O Filme, que ainda nem começou a ser rodado, mas já está sendo negociado entre grandes companhias e ganhou até um cartaz provisório (foto). Também estão em produção Resident Evil e Duke Nukem.

TOP TEN NACIONAL AÇÃO GAMES

Os jogos mais alugados pela galera em todo o País em junho.

A Copa da França alavancou os games de pelota. Vários jogos não conseguiram somar o suficiente para aparecer nas listas. GoldenEye só não despencou da liderança da lista para N64 porque a preferência da galera pelos cartuchos de pelota se dividiu entre três jogos diferentes.

MEGA & SNES (16 BITS)
1.Internat. S.S. DeLuxe - SNES/MEGA
2.Donkey Kong Country 3 - SNES
3.Super Mario Kart - SNES
4.Fifa Soccer 98 - SNES
5.Street Fighter Alpha 2 - SNES
6.Top Gear 3000 - SNES
7.Fifa Soccer 97 - SNES
8.Donkey Kong Country 2 - SNES
9.Super Mario RPG - SNES
10.O Rei Leão - SNES

SATURNO & PLAYSTATION (32 BITS)
1.Fifa Soccer 98 - PST e SAT
2.Tekken 3 - PST
3.X-Men vs Street Fighter - PST/SAT
4.Resident Evil 2 - PST
5.The Need for Speed 3 - PST
6.Vigilante 8 - PST
7.Gran Turismo - PST
8.Tomb Raider 2 - PST
9.Final Fantasy 7 - PST
10.World Wide Soccer '98 - SAT

NINTENDO 64 (64 BITS)
1.GoldenEye 007
2.Fifa Soccer '98
3.International SSSoccer 64
4.World Cup '98
5.Yoshi's Story
6.Diddy Kong Racing
7.1080° Snowboarding
8.Bio Freaks
9.WCW vs. NWO
10.NBA CourtSide

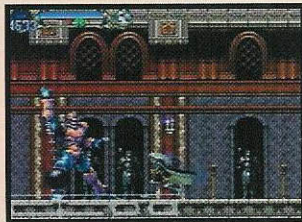
LOCADORAS CONSULTADAS: Belo Horizonte (MG) - Mega Game, Tel.: (031) 296-7184; **Curitiba (PR)** - Videoteka, Tel.: (041) 262-7581; **Porto Alegre (RS)** - Espaço Vídeo, Tel.: (051) 311-7999 (Obs.: não alugam 32 Bits); **Rio de Janeiro (RJ)** - Game Palace, Tel.: (021) 430-7146; **Salvador (BA)** - Kombat Games, Tel.: (071) 255-0977; **São José dos Campos - SP** - ProGames, Tel.: (0123) 41-7250; **São Paulo (SP)** - ProGames Moóca, Tel.: (011) 591-0039

Lançamentos bons que ainda estamos avaliando e os ruins que já eliminamos para você

SATURNO

Dracula X - Nocturne in the Moonlight

RPG/Ação, da Konami, 1 jogador. CD japonês.

Um dos melhores games de ação chega ao Saturno. As inovações são demais! Uma das melhores é poder acessar Maria, uma personagem secundária na versão do Playstation, e também Richter, o personagem secreto. Gráficos, som e jogabilidade continuam bons e ainda há músicas e alguns cenários exclusivos para o Saturno.

PLAYSTATION

Pocket Fighter

Luta, da Capcom, 1 ou 2 jogadores. CD japonês.

Os astros de Street Fighter estão de volta, só que desta vez são todos criancinhas. Esta versão não fez muito sucesso nos Arcades mas deve ir bem no console. Existem modos de luta novos e exclusivos do Playstation, os gráficos continuam bem legais como os do Arcade e a jogabilidade é bem fácil, boa para iniciantes em games de luta.

PLAYSTATION

Crime Killer

Ação, da Interplay, 1 ou 2 jogadores.

Você é um policial num carro cheio de armas e tem de capturar vários bandidos pela cidade. A ação é contínua, o jogo é veloz e os gráficos são bons. A jogabilidade é ótima e permite que você controle o carro e mire ao mesmo tempo com muita precisão. No começo do game é tudo meio fácil mas, conforme você avança, surgem inimigos com armas que atacam sem dó!

PLAYSTATION

Jersey Devil

Adventure, da Behaviour,1 jogador.

Este game é uma mistura de dois sucessos: Crash Bandicoot e Croc. Aqui você terá de salvar todas as pessoas presas, destruir as caixas de nitro e procurar muitas fases secretas. Os gráficos são enormes, as músicas de fundo dão um climão e a jogabilidade é boa. Ao contrário do padrão de jogos em três dimensões, aqui você fixa o ângulo de visão que quiser. Ajuda muito.

CAIA FORA!

Jogo inviáveis que mereceram nota menor que 5

Dark Messiah (PST)

Aventura em primeira pessoa com gráficos em três dimensões bem legais. Mas a língua japonesa inviabiliza a diversão.

Fox Junction (PST)

Aventura com gráficos, jogabilidade e diversão ruins. Não dá!

Triple Play 99 (PST)

Baseball fraquinho! Gráficos feios e jogabilidade péssima. Só mágico acerta a bola!

Hyper 3D Pinball (SAT)

Pinball simples com gráficos fracos. Não dá vontade de jogar.

Bomberman Wars (PST)

Game de estratégia com textos em japonês. Só joga quem conhece o idioma.

THE BEST OF AÇÃO GAMES

Banjo & Kazooie

É um jogaço!

Comece a jogar sabendo todos os movimentos do urso e da passarinha e itens do jogo

Por Ivan Cordon

Banjo chega para deixar os outros games de ação com uma certa vergonha. É verdade que ele lembra muito Super Mario 64, mas os gráficos são incríveis, sem aqueles defeitos estranhos do Mario 64. Traz também 26 movimentos diferentes para o urso Banjo e a passarinha Kazooie, todos com boa jogabilidade.

Você avança no jogo conforme junta peças de quebra-cabeças e em cada fase há uma quantidade diferente. O desafio é bem maneirinho e vai agradar bastante os iniciantes: nada de chefes de fase indestrutíves. Tudo isso faz com que você avance rapidamente, dando vontade de jogar mais e mais.

BANJO & KAZOOIE

Nintendo 64, Aventura/Ação, da Rare, 1 jogador, Save no Memory Pak.

9,0 Gráficos lindos, desafio legal e som apenas bom. Mas a diversão é garantidíssima!

Antes de entrar no Castelo da bruxa, suba no telhado da casa de Banjo para pegar esta vida extra

Salve a Tooty

Tooty, a irmã de Banjo, foi raptada pela bruxa Gruntilda. Ela é muito feia e quer ficar bonita. Para isso leva embora a ursinha mais bonita das redondezas para aprontar alguma. Você é Banjo e deve encontrá-la com a ajuda da passarinha Kazooie, uma amiga inseparável.

Voe bem alto para ver os desafios da fase

Mumbo vai ajudá-lo com suas magias. Aqui ele transforma Banjo em formiga

Acerte os olhos do caranguejo para poder entrar e vasculhar sua concha

Este tubarão é Clark, um figura legal. O jogo tem monstros que não são inimigos

BANJO & KAZOOIE

Conheça os itens do jogo

Jigsaw Pieces (Peças de quebra-cabeça) - Em cada fase há dez peças e servem para abrir as fases.

Musical Notes (Notas musicais) - São cem em cada fase e abrem portas no castelo da Gruntilda. Pegue o máximo.

Jingos - Há cinco em cada fase. Pegue-os e ganhe uma das dez peças da fase.

Eggs (Ovos) - São a arma da Kazooie. Dá para juntar cem.

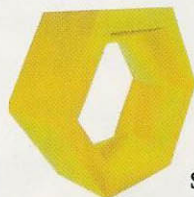
Red Feather (Pena vermelha) - Fazem Kazooie voar. Dá para juntar cinqüenta.

Golden Feather (Pena dourada) - Dá invulnerabilidade. Você pode juntar apenas dez.

Mumbo Tokens (Máscaras de Mumbo) - Junte as máscaras e Mumbo vai ajudar você com magias.

Jigsaw Switches (Plataforma com um desenho de quebra-cabeça) - Acione-a para fazer aparecer uma peça de quebra-cabeça escondida. Mas o tempo é curto. Corra!

Extra Lives (Vidas extras) - Cada estátua de Banjo dá uma vida.

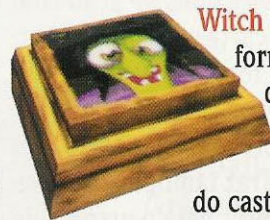
Honeycomb Energy (Favos de mel) - Você ganha dos inimigos derrotados. Eles recuperam a energia do Banjo.

Extra Honeycomb Pieces (Favos extras) - Some seis para ganhar um ponto na barra de energia.

Wading Boots (Botas pernas-de-pau) - São pernas-de-pau para fases com terrenos perigosos.

Running Shoes (Tênis de corrida) - Para Kazooie correr mais.

Flight Pads (Plataformas de vôo) - Só funcionam com uma pena vermelha junto.

Start/Exit Pads (Plataformas de início e saída) - Você começa a fase sobre ele. Para sair da fase volte até ele.

Shock Spring Pads - Servem para dar o movimento Shock Spring Jump.

Witch Switch (Plataforma da Gruntilda) - Mostra uma peça secreta na fase do castelo da Gruntilda. São dez no total.

Beehives (Colmeia) - Acerte a colmeia e ganhe favos de mel.

Molehills (Buraco de toupeira) - Encontre os buracos e fale com Bottles: ele ensina os comandos dos movimentos.

Movimente-se para valer

Banjo e Kazooie têm mais de vinte movimentos diferentes. Só funcionam depois de você tê-los aprendido com o Bottles. Nem adianta tentar fazer antes porque não rola nada. O que dá para fazer é pular o aprendizado dos movimentos especiais básicos, mas também é só. Veja agora a lista dos movimentos conhecidos da duplinha.

Comandos básicos

A - Pular. Segure para pular mais alto.
B - Atacar.
Z - Agachar-se.
R - Visão de câmera por detrás de Banjo.
C↑ e C↓ - Aproximar ou afastar a câmera.
C← e C→ - Girar a câmera.
Start - Menu de opções para gravar e ver seu desempenho de cada fase.

Movimentos básicos

Climbing (Escalar) - Aperte A para subir em árvores, pilares e canos.

Swimming (Nadar) - Aperte B para mergulhar e depois B ou A para avançar depressa ou devagar. Olho na barra azul de fôlego: se ele acabar a dupla morre e a fase acaba.

Feathery Flap (Pulo duplo) - Aperte A para pular e, no alto, aperte A novamente.

Forward Roll Attack (Ataque rolando) - Correndo, aperte B e Banjo rola sobre os rivais.

Rat-a-Tat Rap (Bicadas) - Aperte A e, no meio do salto, aperte B.

Flap Flip (Salto com vôo) - Segure Z e aperte A para que Kazooie ajude Banjo a pular.

Movimentos especiais

Só funcionam após as aulas de Bottle. Nem tente antes.

Talon Trot (Corrida) - Segure Z e aperte C←. Kazooie corre com Banjo nas costas. Inclusive em obstáculos inclinados.

Beak Barge - Segure Z e aperte B. Banjo corre e Kazooie ataca com o bico.

Beak Buster (Mergulho com bico) - Pule com B e aperte Z. Quando Banjo estiver no ar, Kazooie mergulha num ataque de bico.

Egg Firing (Ataque com ovos) - Segure Z e aperte C↑ e C↓ para lançar ovos para frente e para trás.

Shock Spring Jump (Superpulo) - Fique sobre a plataforma de superpulo e aperte A. Kazooie dá um pulo duas vezes mais alto.

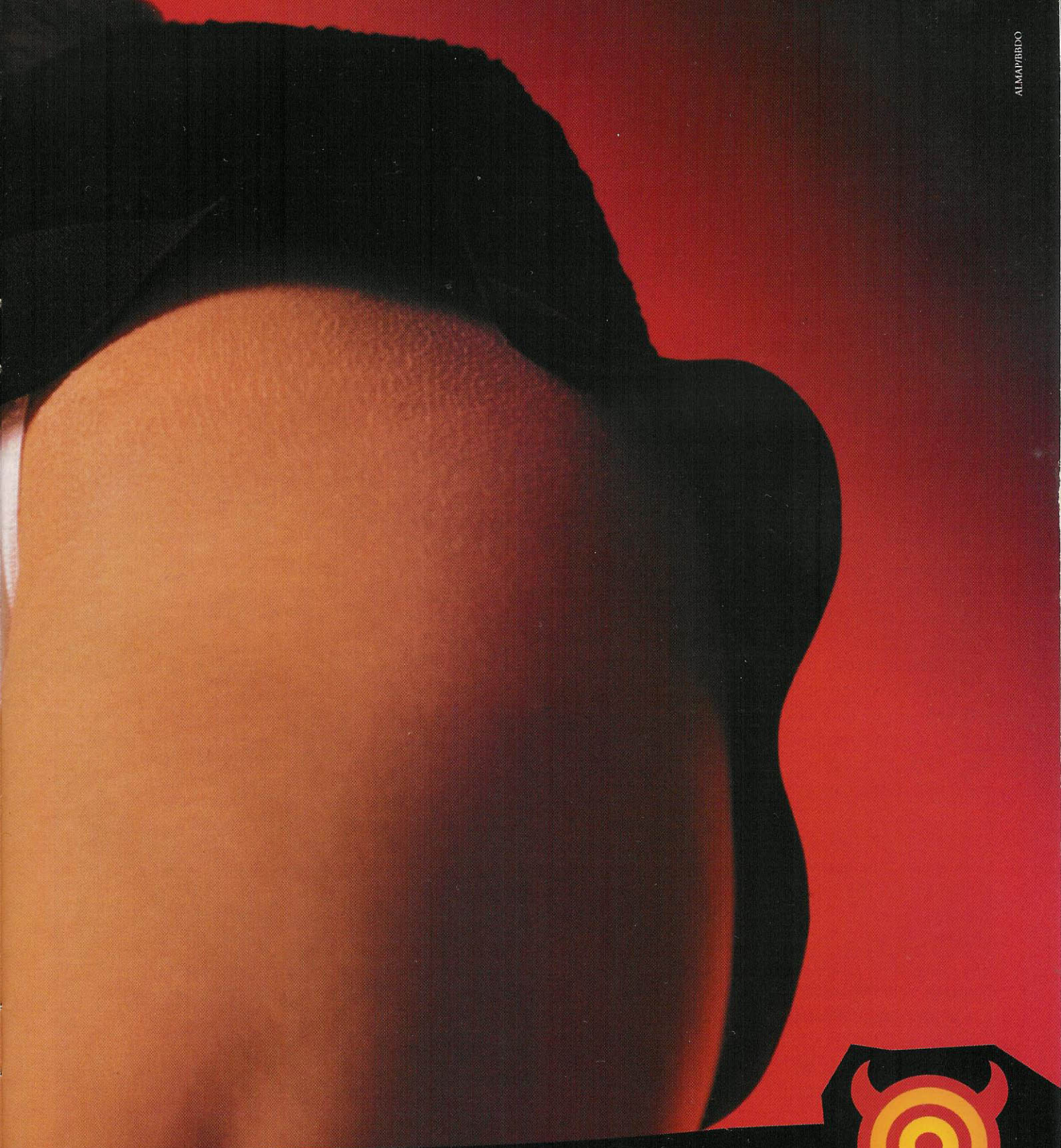
Flight (Vôo) - Para voar você precisa de penas vermelhas e de uma plataforma de vôo. Aperte A sobre a plataforma e controle o vôo com o stick analógico. Use R para virar rapidamente e segure ↓ para planar e pousar. Nos vôos, aperte A para ganhar altura (gasta uma pena) e ataque com os movimentos Beak Bomb ou Beak Buster.

Beak Bomb (Ataque voador) - Nos vôos, aperte B (Kazooie ataca como um míssil) e A para fazê-la ganhar altura de novo.

Wonderwing (Escudo) - Segure Z e aperte C→. Você fica invulnerável por alguns segundos. Apertar Z novamente, para usar as asas como escudo. Gasta uma pena dourada.

Stilt Stride (Perna-de-pau) - Ache uma Wading Boot para Kazooie atravessar pântanos e lagos com piranhas. Ela usa o item assim que pega. Para cancelar aperte B.

Turbo Talon Trot (Turbo) - Encontre um Running Shoes para Kazooie ficar turbinada. Ela usa o item assim que pega. Para cancelar aperte B.

www.mtv.com.br
Mais excitante que isso, só o MTV Video Music Brasil 98.

MTV Video Music Brasil 98.

Dia 13 de agosto, a partir das 21h,
ao vivo. Não perca.

ALMAP/BBDO

Quest 64 é fácil de jogar

O primeiro RPG do Nintendo 64 não tem quebra-cabeças e os comandos são simples

Por Humberto Martinez

Os fãs de RPG (Role Playing Games) que possuem um Nintendo 64 estavam órfãos até agora deste gênero de jogo. Mas com Quest 64 o problema acaba e prepara o caminho para a chegada do aguardadíssimo Zelda 64.

No jogo você controla Brian, um jovem aprendiz de feiticeiro que procura seu pai desaparecido. Para isso ele tem de encontrar vários espíritos que vão fortalecê-lo ao longo do caminho.

Um RPG diferente

Os cenários de Quest 64 são muito caprichados. Têm florestas, castelos, vilarejos, cavernas e muitos outros elementos, num ambiente totalmente em três dimensões. Ainda dá para movimentar a câmera para todos os lados e não perder nenhum detalhe da tela. É muito fácil de jogar principalmente porque há poucos comandos.

Além de fácil, este RPG tem um esquema bem diferente dos demais. Aqui não se usa dinheiro para conseguir os itens: você deve conversar com pessoas ou encontrá-los em baús espalhados pelas fases.

Outro lance diferente é que também não há quebra-cabeças para abrir portas ou fases. Seu personagem tem apenas de andar pelos cenários, lutar e descobrir coisas novas. Mas não pense que o game é moleza. Além de ir atrás do pai de Brian, você terá de encontrar os duzentos espíritos e lutar contra chefes sempre mais fortes que o herói.

QUEST 64

Nintendo 64, da THQ, 1 jogador, Save no Memory Card.

9,0 Visual caprichado, muito fácil de jogar e som agradável. Faltaram os quebra-cabeças típicos dos RPGs.

Os atributos

Os atributos de Brian como agilidade (Agility), saúde (HP) e magias (MP) aumentam de uma nova maneira também. Cada um tem uma tem uma barras independente, que cresce conforme você vai vencendo os adversários.

As magias

São quatro tipos: Wind (vento), Rock (pedra), Water (água) e Fire (fogo), chamados Elementals. Capture um espírito e escolha para qual magia enviá-lo. De acordo com o número de espíritos investido em uma certa magia, ela subirá de nível, surgindo uma nova do mesmo Elemental. Exemplo: se colocar mais espíritos na magia Rock ela pode se transformar em avalanche.

Sistema de batalha

Na hora das lutas há duas áreas de ação

Este é o campo geral de movimento das batalhas

Aqui você vê apenas o campo de movimento do Brian. É uma espécie de ringue e, ultrapassando-o você fugirá da luta

Usando a magia Exit você volta ao começo da fase. Mas ela não funciona durante as lutas

No navio é só entrar e sair e sua viagem já vai ter acontecido

Nos vilarejos pegue sempre o item Wind com os comerciantes. Ele permite que você volte a certos lugares se precisar

Quando há um espírito escondido por perto aparece esta "?". Em Limellin há muitos espíritos escondidos nos objetos

Desenvolva primeiro o Elemental água. Com ele você consegue a magia que restaura saúde (HP)

Ataque os inimigos fortes com magias e sempre de longe

Consiga o Wind Jade na Windward Forest e volte até Larapool. Fale com Leila e ela abaixa o nível de água

Derrote o monstro da floresta e recupere o Earth Orb. Volte a Dondoram e entre na sala atrás do trono

Quando os inimigos estiverem muito fortes, volte aos vilarejos anteriores, lute e consiga mais força

A magia (MP) recarrega conforme você anda. Aproveite e descarregue tudo nos inimigos

International 98

✱ O controle de chutes e cabeçadas melhorou muito
✱ As novas animações têm até massagista e maca
✱ O game japonês usa o mascote da Copa 98, mas não é oficial

THE BEST OF AÇÃO GAMES ★★★★★

Por Odair Braz Junior

Vamos resumir da seguinte forma: se pintar na sua frente o consagrado cartucho de International 64 lado a lado com o novíssimo International 98 e bater uma dúvida, fique com o novo. Não houve nenhuma revolucão, mas a Konami aperfeiçoou a movimentação, a velocidade de jogo e as jogadas. Só estas inovações já merecem a sua preferência.

A maior novidade é controlar agora não apenas a potência do chute, mas também a altura, o que torna as cobranças de faltas e os escanteios muito mais precisos. As cabeçadas também melhoraram e ficaram infernais.

O que empolga

Além dessas duas jogadas, alguns movimentos foram aperfeiçoados – o jeito como os goleiros chutam, por exemplo. As animações empolgam: há novas comemorações dos jogadores, os massagistas usam spray e maca e as substituições ganharam até a plaqueta digital. Outra novidade é que o árbitro e os bandeirinhas aparecem o tempo todo. Na versão anterior isso não acontecia e o árbitro, por exemplo, surgia só na hora de dar o cartão.

O que ficou igual

O novo game tem os mesmos comandos de International 64, o que é um alívio para todos. Além deles, foram mantidos os modos de jogo básicos: International (Copa do Mundo) e World League (Liga Mundial). No primeiro você disputa eliminatórias e vai até a final da Copa. No segundo é todo mundo contra você. São setenta jogos e quem tiver mais pontos no final ganha. Além deles, há o modo de Pênaltis, sem mudanças, e o modo Cenários, com novas partidas e desafios.

Faltou capricho

Apesar de tudo isso, todo mundo esperava mais deste novo game. O World Cup 98, por exemplo, veio com uma ótima Inteligência Artificial (que aumenta o desafio) e o modo Cup Classics (que permite jogar as finais inteiras das Copas anteriores). Os gráficos do novo International continuam tão bons quanto o anterior, mas podiam ter evoluído. Fica aquela sensação de que a Konami quis apenas aproveitar a onda da Copa da França. Até porque o cartucho japonês traz o nome e o mascote da Copa, mas há apenas dois estádios da França. Para esta matéria usamos fotos do jogo japonês e do americano.

Supernovidade: a câmera também pode ficar na vertical do campo

As carinhas indicam o humor do seu jogador da cor-de-rosa redonda (tudo bem) até azul escuro achatada (tudo mal). A barra amarela mostra quanta energia tem seu atleta

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 98

Nintendo 64, Futebol, da Konami, 1 a 4 jogadores, Save no Memory Card.

9,5 Melhorou em animações, precisão de jogadas e velocidade dos gráficos. Colocar o controle de altura nas cobranças de falta e escanteio foi uma grande melhoria.

APRENDA A FAZER GOL OLÍMPICO

É fácil! Coloque a seta de direção o mais próximo possível da linha de fundo, ajuste a altura no meio e chute muito forte. Antes de chutar segure o botão Z e quando a bola estiver no meio do caminho mova o controle analógico na direção do gol. Treine várias vezes no modo Practice para pegar o jeito. Depois corra para o abraço.

Agora existem três ângulos de visão para cobranças de faltas e escanteios. Use o C↑ para acioná-los

Jogador machucado: entra a maca e até um massagista com spray

Nas comemorações Romário vai para a galera e Ronaldinho dá piruetas

CONHEÇA A TELA DE MUDANÇAS

Aqui você muda jogador, estilo de jogo, formação e mais

Member (substituições)

Controller (para configurar o seu joystick)

Formation (mudar o estilo de jogo)

Camera (mudar visão de jogo)

Player (para jogar contra um amigo ou contra o computador)

Set Tactics (define a estratégia de jogo do time)

Defense (define qual jogador adversário marcar)

Edit Team (personalize seu time e guarde no Memory Pak)

CONTINUA →

International 98

O narrador agora usa muitas frases novas e quase não se repete mais

Pênaltis: dá para deslocar o goleiro para a esquerda ou direita com os botões L e R

Existem nove estádios novos. Aqui há um da França e outro no Japão

Você pode regular a altura do seu chute. Use o controle analógico para ↑ ou ↓

Substituições: a animação mudou e tem até plaqueta eletrônica

MELHORE O JOGO NA TELA DE OPTIONS

Return (volta ao jogo)

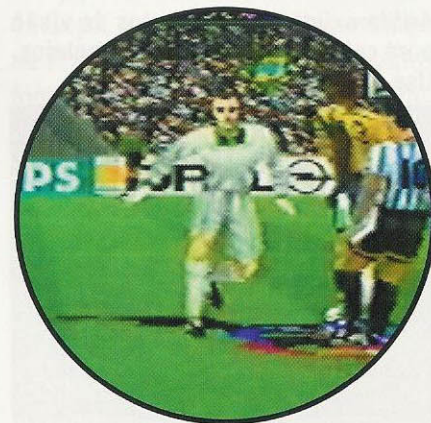
Game Settings (ajusta tempo de jogo, clima e mais)

Mudam nome e número do jogador

Criar jogador, registrá-lo e apagá-lo

Usar informações gravadas previamente

COMO FAZER SUBSTITUIÇÕES

Pause o game e peça substituição. Volte ao jogo e espere a bola parar. Vá para "Member" e aperte A. Vá para Change Member e aperte A. Ilumine o jogador que quer trocar e pressione A, depois R. Escolha um jogador reserva da mesma posição e aperte A. Agora volte ao jogo. Para cancelar tudo use B.

Os jogadores e seus nomes estão muito mais próximos dos reais. Olha o Taffarel aí !

COMANDOS

Com a bola:

A - Passe
B - Chute
C↑ - Passe
C↓ - Correr
C→ - Tabelinha
C← - Lançamento/Cruzamento
Botões L e R - Muda de jogador comandado. (Nos pênaltis, move o goleiro para os lados)

Sem a bola:

A - Rouba bola
A + B - Empurra o adversário
C← - Carrinho

Winning Eleven 3

Jogadas arrasantes, narração divertida e replays inovadores. Mas o texto em japonês atrapalha

Por Ivan David

Explorando a febre da Copa 98, a Konami lança uma segunda versão deste jogaço, que demos em detalhe no Só Dicas Gold de março (ed.125). E o resultado ficou animalesco: é um dos melhores jogos de futebol já criados.

Agora, em vez de disputar com os times do Japão, você joga com quarenta seleções mundiais. O visual melhorou e há uma opção nova, a Wide Screen, na qual a câmera se aproxima e recua para mostrar detalhes das jogadas, em replays de câmera lenta como na tevê: é um capricho inédito que deu ótimo pique ao jogo.

Dribles e ataques infernais

O desafio aumentou em relação ao jogo anterior, mas está na medida certa: nem difícil demais, nem fácil demais. A jogabilidade é impressionante e permite fazer dribles desconcertantes com ótimas arrancadas pelas pontas do campo, como nos grandes jogos. Para completar o clima, este CD traz ainda uma ótima e divertida narração em espanhol.

Como as opções estão em japonês, seria melhor esperar a versão em inglês, que sempre facilita muito na hora de escolher modos de jogo e configurações. Se vier, o jogo deverá se chamar Goal Storm 98. Ele não está confirmado, mas o mais provável é que saia logo, pois seria loucura deixar de lançar em inglês um jogaço como este.

Com a opção Wide ligada, dá para ver até as corridinhas do Roberto Carlos na hora das faltas

Dentro da grande área, acione a barra de potência até a metade na hora do chute

Comandos

X - Passe/Roubada de bola/Cobrança de lateral curta/Cabeçada fraca
● - Lançamento/Cruzamento/Lateral longa/Escanteios
■ - Chute/Chutão/Cabeçada forte
▲ - Passe em profundidade
R1 - Correr
L1 - Mudar de jogador
Select - Mudar posicionamento do time

Na saída do adversário, segure R1 e vá pra cima apertando X até roubar a bola

Nas cobranças de falta, dê apenas um toque para chutar

Nas bolas altas, aperte ● para ganhar do rival no impulso de subida

WINNING ELEVEN 3
WORLD CUP FRANCE 98
Playstation, Futebol, da Konami, 1 ou 2 jogadores, Save no Memory Card.
9,5
Inovador, com ótimos gráficos, jogabilidade excepcional e desafio perfeito. Mas espere a versão em inglês.

RockMan

Damos todas as dicas para você se divertir com a versão japonesa de Mega Man, o mais famoso de todos os robôs,

Por Ivan Cordon

Mega Man está de volta, provavelmente em seu último jogo para Super Nintendo. Você vai ter de encarar o game japonês mesmo, com o nome RockMan & Forte, pois não se sabe se sairá em inglês. A forma de jogar é a mesma das versões consagradas, mas o serviço que damos vai ajudar e muito os iniciantes.

Há várias novidades que os fãs vão adorar: agora você pode jogar como Slash (Forte, o robô malvado do desenho japonês); também tem a ajuda dos cachorros-mascotes e outros amigos, como Eddie e Beat. Os gráficos, som e jogabilidade são muito bons, comparáveis às versões em CD.

Encontre os CDs

Seu desafio no jogo é encontrar cem CDs espalhados pelo caminho. Eles têm as imagens de toda a história do Mega Man, mostrando os grandes vilões que o herói já enfrentou desde o primeiro game. Alguns disquinhos você consegue jogando só com o Mega Man, outros só com o Slash e alguns com Rush, o fiel cão de Mega Man. Por isso, é preciso jogar todas as fases com os dois personagens para conseguir zerar o jogo.

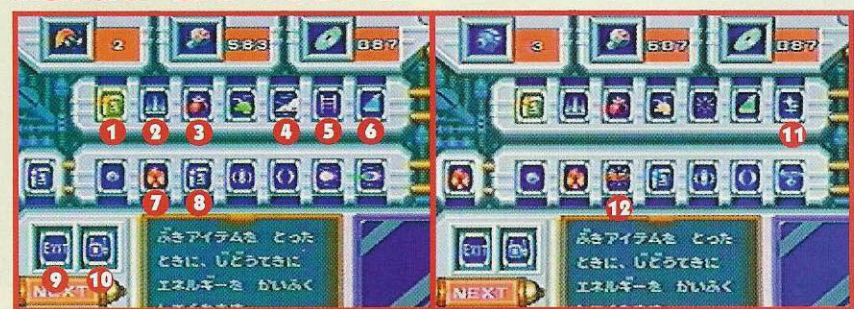
ROCKMAN & FORTE

Super Nintendo, Ação, da Capcom, 1 jogador. Cartucho japonês.

9,0 Ótimos recursos visuais. Som e jogabilidade excelentes. Os fãs vão adorar!

Telas de CDs

Este é o Data Base, onde você vê a lista dos CDs que pegou. Nele há fotos e textos dos personagens da Saga Mega Man. Ignore os textos em japonês e vá em frente

Telas de Itens

1 - Acumula energia para arma especial 2 - Evita apenas um dano contra espinhos 3 - Dá energia em alguns pontos da tela 4 - Amplia o Dash (deslisada) 5 - Acelera subida de escadas 6 - Serve para achar os CDs 7 - Reforça a armadura 8 - Diminui o gasto do tiro especial 9 - Saída automática de fase completada 10 - Comunicação com Roll (ela mostra quantos CDs falta pegar na fase, se você tiver o item 7) 11 - Mostra os CDs enterrados 12 - Carrega o supertiro automaticamente

Shopping de itens

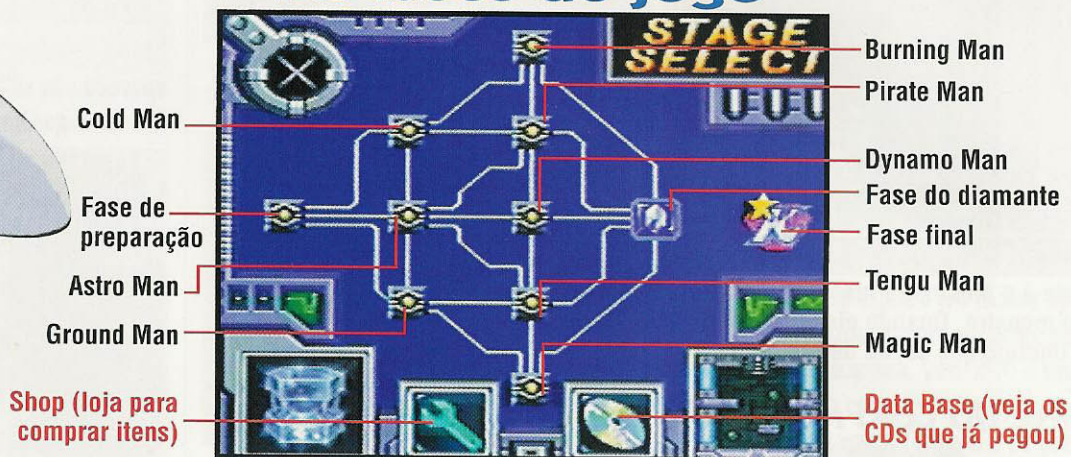
A compra de itens é essencial para eliminar os chefes. O dinheiro aparece na forma de parafusos, quando você vence os robôs. Com uma certa quantidade de parafusos no bolso, vá ao Shopping e compre um item para cada função. Dá para conseguir maior potência nos tiros, melhorar o Dash (deslizada rápida) e por aí vai. Como eles não trazem nomes na tela, você vai precisar da tabela que damos acima.

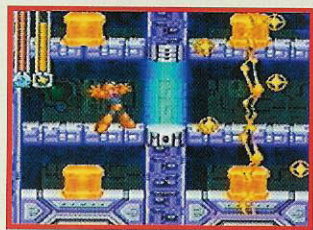
O chefe final é o manjadíssimo Dr. Willy. Mas agora ele luta ao lado de King, um general. Arrase todos os inimigos e colete suas armas para enfrentar o desafio final, que não é nada fácil.

Jogue como herói e vilão

Você precisa jogar duas vezes, uma delas como o vilão Forte (Slash)

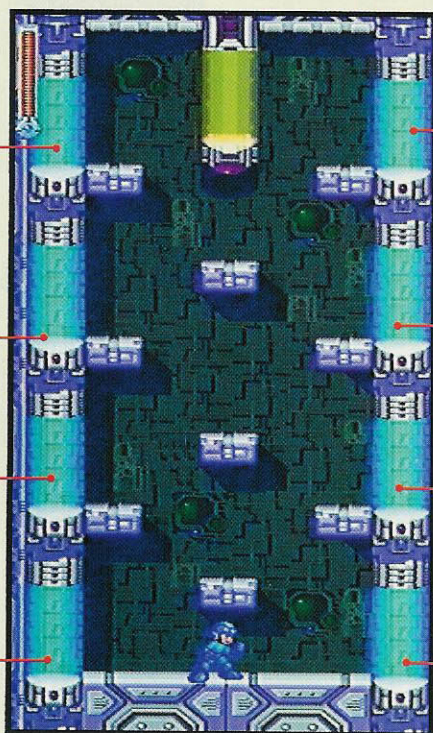
As fases do jogo

Cold Man
Fase de preparação
Astro Man
Ground Man
Shop (loja para comprar itens)
Burning Man
Pirate Man
Dynamo Man
Fase do diamante
Fase final
Tengu Man
Magic Man
Data Base (veja os CDs que já pegou)

Fase do diamante

Destrua cada bloco com uma arma específica e ganhe superparafusos. Eliminando todos os blocos você chega à fase final

Use o L. Bolt e detone todas as caixas

Coloque o Ice Wall e empurre-o para detonar a caixa

Jogue o S. Drill e quebre a caixa em cima

Faça o T. Blade ricochetear na parede para acertar a caixa

Com o C. Vision você consegue destruir a caixa

Lance o R. Mine pela abertura e detone-a perto da caixa

Use o W. Flame para detonar as caixas e depois a caixa

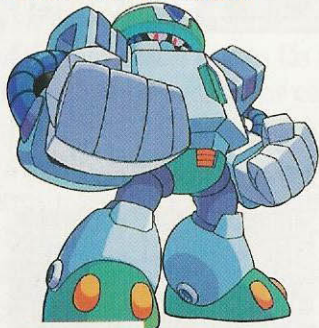
Com o M. Card detone a caixa de cima e a da frente

Mega Man & Slash até o final

Você pode jogar como Mega Man ou como Slash e nosso roteiro funciona para os dois. Seu objetivo é coletar todos os CDs. Escolha seu personagem e vá para a fase de preparação: ela não é muito difícil e serve para você treinar os comandos. No final da fase, Proton Man e King estão discutindo. O vilão parte o herói ao meio e o jogo começa.

Fase de Preparação

Este é o Mestre da fase: atire no meio do monstro. Quando ele abrir, elimine o inimigo que sai de dentro dele

Fase do Cold Man

Acontece no gelo. Não rolam muitos segredos e é fácil de terminar. Vença o Cold Man usando o tiro normal. Pule o gelo e memorize os ataques do chefe pois eles se repetem

Quando ele começar a pular, salte para não ser congelado. Acabe com a nuvem também. Vencendo você ganha a arma Ice Wall

Fase do Burning Man

Tem uma dificuldade média. O problema começa próximo do final. Vença o chefe e ganhe a arma Wave Burning

Neste ponto há uma passagem secreta. Arrase o bicho e pegue o CD

Chefe: use o Ice Wall para empurrar o Burning Man sobre os espinhos

Fase do Pirate Man

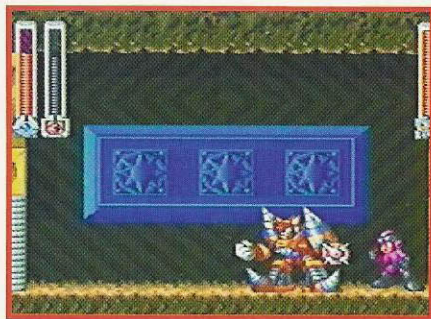
É na água e é bem tranqüila. A única dificuldade surge na hora de saltar entre as minas. Vença o chefe e ganhe a arma Remote Mine

Chefe: use o Wave Burning e arrase o Pirata. Dispare mesmo quando ele estiver dentro da bolha

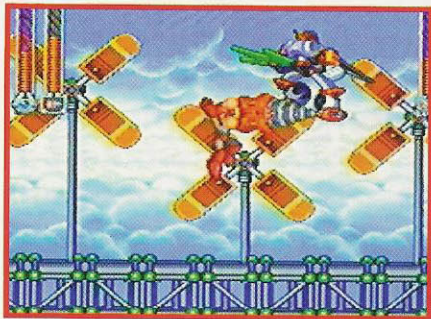
Fase do Ground Man

Etapa chatinha. É a primeira na qual aparece um subchefe. Vencendo o chefão você ganha o Spread Drill

Submestre: detone o bicho com a arma Remote Mine. Três tiros bem dados e o monstro vira lenda

Passagem secreta: use o W. Burning e destrua o pilar no chão. Surge um atalho com itens secretos

Chefe: arremesse a Remote Mine. Quando ele se transformar dispare

Fase do Tengu Man

É difícil. São muitas partes que passam de uma plataforma a outra com a tela em movimento. Vencendo o chefe você pega a arma Tengu Blade

Chefe: destrua o Tengu Man com o S. Drill. Acerte-o enquanto ele estiver voando sobre sua cabeça

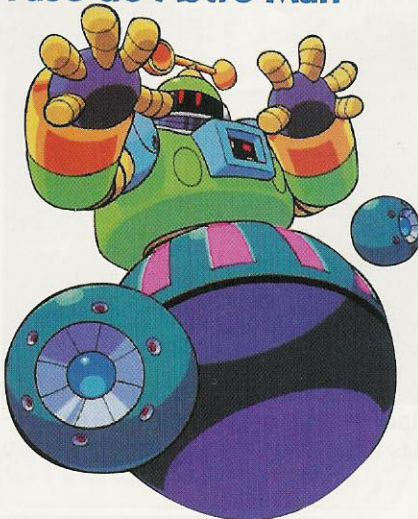
Fase do Magic Man

Esta etapa não é difícil mas é chata. Há inimigos que se agarram a você, roubando seus parafusos e blocos de espinhos. O chefe dá a arma Magic Card

Fique ligado nestes soldadinhos. Eles podem roubar vários parafusos

Ouça o barulho do sino: quando ele tocar o bloco gira. Salte para o outro bloco para não ser espetado

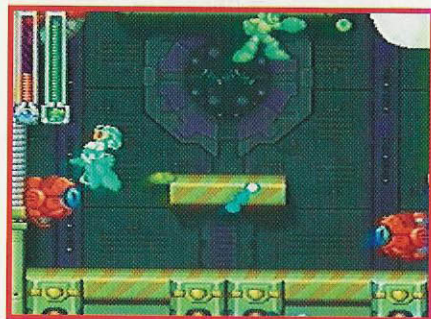
Chefe: use o T. Blade para eliminar este inimigo

Fase do Astro Man

Dificuldade média. Ao derrotar o chefe você pega a arma Copy Vision

Para abrir a porta é só observar a seqüência de luzes e repeti-la

Chefe: acabe com o Astro Man usando o Magic Card

Fase do Dynamo Man

Uma das maiores fases do jogo. O subchefe é chato e o chefão é o maior apelão. Ele até recupera a energia que perde quando você ataca. Vencê-lo é muito complicado e você vai ter que se empenhar bastante! Vença-o e pegue a arma Lightning Bolt. Ela solta um raio e acaba com tudo o que estiver na tela.

Subchefe: elimine as peças no canto superior para destruí-lo todo

Chefe: com o Copy Vision desvie dos ataques e arrase o robô. Quando ele for recarregar elimine as paredes da máquina

Forsaken é im

Os efeitos visuais são os melhores já exibidos neste videogame. É um show de tecnologia e ação

Por Ivan Cordon

Forsaken para Playstation é tão bom que é, desde já, um marco. Depois dele, vai ser difícil a galera do console se contentar com qualquer coisa em jogo de ação com nave tridimensional.

O game surpreende por ser muito superior ao do Nintendo 64, tanto na velocidade da ação quanto nos efeitos visuais. O CD tem um desafio grande, que cresce a cada fase e que não depende da dificuldade escolhida. Quando você escolhe Easy (fácil), o que fica mais fácil é apenas sua capacidade de derrotar os inimigos; as outras tarefas de cada fase continuam lá. Na fase 3, por exemplo, você visita vários lugares com tempo contado.

Segredos e itens

Se você gosta de coletar e descobrir coisas, está feito: há muitas áreas secretas e quinze tipos de itens, principalmente armas. O game é muito extenso, mas dá Passwords e você não precisa ter o Memory Card. São quinze fases, com dezesseis personagens: você escolhe um e enfrenta os outros quinze. Ou vai para o modo para apenas dois jogadores, chamado Death Match (disputa mortal).

FORSAKEN

Playstation, Ação, da Acclaim e Probe, 1 ou 2 jogadores, Save com Passwords.

9,0 Excelente! Jogabilidade aprimorada, efeitos visuais impressionantes e desafio no ponto. Diversão garantida.

Fase 1- Vulcano

Após destruir os canhões, atire nas placas de Back-Up. Surgem barras de ouro

Não atire nestas placas ao fundo, senão você fecha a passagem secreta localizada na segunda ponte, logo à frente

Ganhe uma vida extra coletando dez barras de ouro como esta

Depois dos poços de lava e antes do corredor final da fase, atire nesta parede estrelada para pegar um cristal

pressionante!

Forsaken para Playstation levou nota 8,5 em nossa edição passada, quando jogamos a primeira versão. Agora a nota cresceu porque o jogo melhorou e muito

Tanto no Nintendo 64 quanto no Playstation, o melhor é jogar com o stick analógico no lugar do Direcional comum

Fase 2 - Abandoned Subway

Suba a rampa no começo da fase, ache este botão vermelho e atire nele para abrir a porta do início da fase

Encontre este outro botão para abrir a passagem secreta da fase e pegar um cristal

Atire neste interruptor para abrir a porta desativada no andar de cima

Primeiro grande desafio da fase: destruir esta nave mercenária (à esquerda). Gaste toda a sua munição

Comandos

Para o joystick normal, sem stick analógico

R1 - Acelerar
R2 - Recuar
L1 - Tiros primários
L2 - Tiros Secundários
Select + ● ou ■ - Selecionar Tiros
Direcional - Movimentação
● ■ ▲ e X - Esquivar-se de tiros

Death Match - Dispute uma batalha mortal contra um oponente em uma fase exclusiva. Acumule um arsenal considerável antes de tentar enfrentar o rival. Qualquer vacilada aqui e você já era. É muito legal!

DPZ
NATIONAL GEOGRAPHIC VIDEO
MEL GIBSON
CORAÇÃO VALENTE
MEL GIBSON
CORAÇÃO VALENTE
DUBLADO
HÉRCULES

"A Diversão Invadiu a Nossa Casa"

Carlos Alberto S. Oliveira, engenheiro, Maria Luiza M. Oliveira, professora, e os filhos, Fernanda e Pedro, consumidores da ABRIL VÍDEO

Na casa da família Oliveira, todo mundo já descobriu a diferença que faz um videocassete. Até a Maria Luiza, a mãe da Fernanda e do Pedro, já não consegue mais ficar sem o vídeo. Também, graças a esse aparelho, a vida deles mudou de vez. Foi de lá que partiu a invasão que transformou um calmo, tranqüilo e monótono lar em uma casa alegre e cheia de diversão.

Nada como ter a casa invadida. Heróis, vilões e os grandes astros de Hollywood agora estão sempre passando por lá. E eles levam diversão para adultos e crianças, graças à ABRIL VÍDEO.

ABRIL VÍDEO faz parte da vida da família Oliveira. Com a ABRIL VÍDEO eles conseguem colocar em casa os grandes sucessos de bilheteria e outras superproduções exclusivas. Americanos, europeus, clássicos e sucessos atuais. Dublados ou legendados. São centenas de títulos diferentes, sempre com a mais alta qualidade.

E, assim como a família Oliveira, milhares de outras famílias no Brasil podem ter entretenimento, alegria e diversão. Podem ver e rever os melhores filmes quantas vezes quiserem; podem parar, voltar, acelerar. Tudo através de simples botões.

ABRIL VÍDEO faz parte da Abril. E a Abril faz parte da vida de quase todo mundo, até de quem prefere se divertir pegando trânsito, filas e lugares lotados.

Faz parte da vida de quem lê revistas - são quase 200 títulos diferentes; faz parte da vida de quem assiste TV - a TVA, a DIRECTV, a MTV, a HBO Brasil, a ESPN Brasil, entre outros, integram o Grupo Abril; faz parte da vida de quem assiste vídeos, ouve música, lê livros, navega pela Internet, consulta a lista telefônica, viaja, estuda, compra carros, tem interesse em moda, carreira, negócios, esportes e cultura.

Há quase meio século, a Abril entra na casa dos brasileiros para divertir, ensinar, ajudar, entreter, informar e fazer pensar.

E você sabe como a Abril faz isso? Com quase 200 milhões de exemplares de revistas por ano. Com uma programação de TV que chega a 1,8 milhão de assinantes, utilizando todos os meios tecnológicos de transmissão, e até um satélite exclusivo! Com 5,4 milhões de fitas de vídeo, 13 milhões de listas telefônicas, milhões de livros, discos, coleções e CD-ROMs, que enriquecem bancas, casas e vidas.

Mais de 10 mil pessoas trabalham para você na Abril. São jornalistas, artistas, técnicos, educadores, gráficos, radialistas, que diariamente usam a imaginação, a criatividade e o talento para difundir cultura, entretenimento, informação e educação. Para defender a democracia, a livre iniciativa, a liberdade e a dignidade de todos os brasileiros.

Além de fazer parte da sua vida, a Abril quer que a sua vida seja melhor, mais interessante, mais rica, mais justa e mais divertida!

ROAD RASH 3D

Infernize com doze motocas envenenadas e escolha o seu rock'n'roll

Por Roberto Sadovski

Esqueça por uns tempos o seu lado bonzinho para brincar de rebelde. O lance em Road Rash continua o mesmo das versões anteriores: você é um motoqueiro de gangue fazendo rachas e usa até paus e correntes para atrasar os rivais. Precisa chegar pelo menos em terceiro lugar para continuar nas provas, subir de nível e comprar motos melhores.

Escolha o rock

Como esta é a primeira versão tridimensional, o jogo trouxe, enfim, algumas novidades. A primeira delas é poder escolher rocks de seis bandas norte-americanas. O movimento dos pilotos é de motoqueiros de verdade e as estradas agora simulam um complexo rodoviário real, cheio de atalhos e cruzamentos que aumentam a emoção.

SUAS OPÇÕES

São doze motocicletas para escolher, quatro em cada nível. Cada moto tem um pique e um piloto no comando, começando por hippies em motos Harley-Davidson até uns caras futuristas em motocas quase espaciais. Veja os modos de disputa:

Trashing - Você corre só com as motos fracas e não acumula pontos.

Big Game - É o jogo pra valer. Um campeonato com qualificação prévia. Você ganha dinheiropara comprar motos melhores e sobe de nível a cada oito vitórias.

Time Trial - Corrida contra o tempo com todas as motocicletas, em todas as pistas, numa disputa com até quatro jogadores.

A pancadaria é engraçada mas o importante é terminar as provas

Procure se manter no meio da pista para evitar batidas

Se você for detido perde dinheiro pagando a fiança. Se ficar sem grana, acabou o jogo

COMANDOS

▲ - Trocar arma
■ - Frear
X - Acelerar
X + ↑ - Nitro
● - Ataque
● + ↑ - Soco
● + ↓ - Chutar
L2 - Zoom atrás
R2 - Retrovisor
L1 - Inclina para a esquerda
R1 - Inclina para a direita
L1 ou R1 + ← ou → - Supercurva
Select - Visão de piloto
Start - Pausar

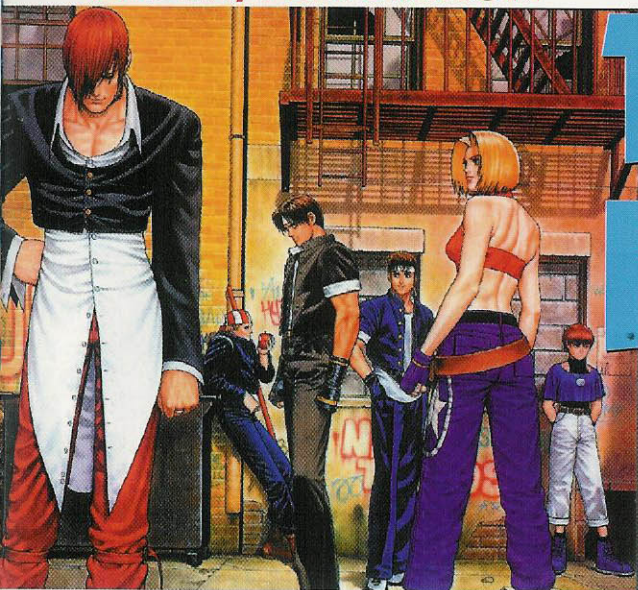
Siga as placas de direção: os desvios fazem parte de outras pistas

Encoste nos adversários e ataque para roubar sua arma

ROAD RASH 3D

Playstation, Ação/Corrida, da Electronic Arts, 1 jogador, Save no Memory Card.

8,5 Gráficos ótimos e jogabilidade boa. Mas ficou devendo um pouco em desafio. É fácil demais!

Você barbarizou? Olha a enorme motoca da polícia chegando para multá-lo

The King of Fighters '97

Veloz como você queria e cheio de novidades exclusivas

Por Antonio Saraiva

Ninguém vai poder reclamar de nada neste jogo. Ele veio animal até demais! Gráficos ótimos e excelente velocidade nas lutas. Os sons e a jogabilidade estão iguaizinhos aos dos consoles Saturno e Neo Geo, com um tempo de carregamento dos CDs bem menor.

Novidades a rodo

As inovações desta versão são muitas mesmo. O jogo vem com uma galeria exclusiva de ilustrações dos heróis e traz uma apresentação inédita de The King of Fighters - Kyo, jogo que deve sair no final do ano.

Outro lance legal é a opção de colocar a barra de golpes especiais do seu personagem no máximo o tempo inteiro. Ainda há um Sound Test para acessar as músicas e as vozes dos personagens do game. Exatamente como nas outras versões.

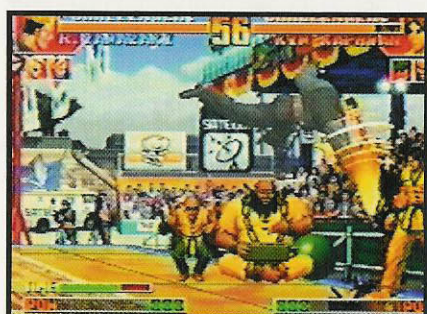
O poderosíssimo Orochi, só disponível com dica no modo Practice do Saturno, nesta versão está acessável, sem precisar de dica, no modo Practice e também no Versus. Muito legal!

Veja truques para KOF '97 na seção Dicas desta edição

Publicamos matéria especial de oito páginas com os modos de jogo e golpes deste game no Especial Nº 4, de outubro de 97

Terry destrói Chiruzu com seu Especial

Kyo continua arrasador. Pobre Atena!

Chris Orochi acaba com Ryo Sakazaki

Yamazaki desfere seu golpe especial

Orochi agora é um personagem selecionável apenas no modo Versus e no Practice

THE KING OF FIGHTERS '97

Playstation, Luta, da SNK, 1 ou 2 jogadores, Save no Memory Card.

9,0 Um grande jogo para o console. Som, jogabilidade, gráficos e velocidade de CD muito bons. Diversão em cima.

Guilty Gear: vença o

Uma mistura de jogos que deu certo e ficou inovadora

Por Antonio Pereira

Visual desenhado como nos jogos clássicos de luta e recursos de diversos games misturados em um só. Em Guilty Gear, os gráficos são do mesmo tipo de Street Fighter Alpha. Os comandos para executar os golpes são parecidos com o da saga Street Fighter. Da mesma forma em que X-Men Vs. Street, você pode acertar o adversário também caído ou no ar. O jogo ainda traz o golpe Destroyer, semelhante ao Critical Blow Finish, do jogo Critical Blow: você pode vencer o combate com um único golpe já no primeiro assalto da luta.

Maior potência

O jogo vem com uma ótima novidade: o Level Up. Com ele o jogador energiza seu personagem quantas vezes quiser em um assalto.

Guilty Gear tem treze personagens, dos quais três são secretos e a dica para acioná-los você encontra nesta edição.

O ponto negativo é a dificuldade exagerada: os rivais são muito espertos e desviam-se dos seus golpes facilmente. Mas jogando a dois este fator não interfere e a diversão é certa.

GUILTY GEAR

Playstation, Luta, da Art System Works, 1 ou 2 jogadores, Save no Memory Card.

9,0 Jogaço! Ótima jogabilidade e gráficos sensacionais. Jogando contra a máquina o desafio é muito difícil e compromete a diversão.

Axl detona seu Destroyer em Zato. É destruição total

Surge a mão negra: é Zato aplicando seu devastador Destroyer sobre Sol

Millia crava seu cabelo mortal em Baldhead: é o fim do pobrezinho

Ky crucifica Chipp com seu Destroyer numa belíssima cena

No Destroyer de May despencam baleias e golfinhos sobre o adversário

Este é o Destroyer do velhinho Kliff. Aparece um dragão voador

COMANDOS BÁSICOS

Servem para todos os personagens do jogo

- Taunt (Provocação) - L1 ou R1
- Dash (Avanço rápido) - Faça →, → ou ←, ←
- Launcher (Arremesse o rival para o alto) - Aperte ▲ + ●
- High Jump (Pulo Alto. Acerte o rival depois de fazer um Launcher) - Aperte ↓, ↑
- Iniciate Destroyer (serve para inicializar o Destroyer) - Perto do rival, aperte X + ■
- Destroyer (Golpe único para derrotar o rival) - Execute o Iniciate Destroyer e faça ↓ ↘ → + qualquer botão

rival num golpe só!

Golpes para você arrasar no jogo

Os comandos que damos aqui são muito legais e são os únicos que o jogo não oferece na tela. Portanto, aproveite este serviço para ficar fera.

Golpes Especiais - São aqueles que arrancam um monte de energia do seu oponente e para executá-los é preciso estar com a barra de energia cheia; ou ao contrário, estar com a barra piscando no amarelo, como se fosse uma última oferta do jogo para você se recuperar antes do fim.

Level Up - É uma forma de recuperar energia: use-o para lotar sua barra e desferir golpes mais poderosos em seguida. Ficamos devendo ainda alguns comandos, que não descobrimos.

May

Arcor explosion - ↙→↘↓↙←→+●
Level Up - ↓↘→+ R1 (segure R1)

Axl

Kusari Atsui - ↓↘→↘↓+●

Chipp

Z.Blade - ↓↘→↓↘→+ X
Level Up - →↓↘+ R1 (segure R1)

Sol

Dragon Install - ↓↙←↓↙ ←+▲
Flame Vortex - →↘↓↙← →+●
Level Up - →↓↘+ R1 (segure R1)Kliff
Dragon's Teeth - ←→←↙↓↘→+●

Level Up - ↓↘→+ R1 segurado

Ky

Holy Thrust - ←↙↓↘→, ←+●
Level Up - ↓↘→+ R1 (segure R1)

Dr. Baldhead

Psycho Operation - ↓↘→↘↓↙←+●
Level Up - →↓↘+ R1 (segure R1)

Zato

Level Up - ↓,↓ + R1 (segure R1)
Hell Demon - ←↙↓↘→↘,↓↙←+●

Potemkin

Vulcan Straight - →↘↓↙←,→+●
Level Up - →↓↘+ R1 (segure R1)

Millia

Living Lancer 3 - ↓↘→↓↘→+●
Level Up - ↓↘→+ R1 (segure R1)

Baiken

Personagem secreto
Shinda - ↓↘→↘↓↙←+●
Level Up - →↓↘+ R1 (segure R1)

Justice

Chefe

MegaBlast - ←→↘↓↙←→↘↓↙←+●

Testament

Chefe

Summon Soul - ↓↘→↓↘→+●

Veja como habilitar os chefes na seção Dicas desta edição

MORTAL KOMBAT 4

Muito melhor que o arcade

- Um cenário, dois personagens, roupas e armas novas
- Os golpes quebra-ossos
- Maximum Damage: aprenda a dar 50% de danos
- Como usar as Torres do Destino
- Todos os Modos de Jogo
- 28 Kombat Kodes legais

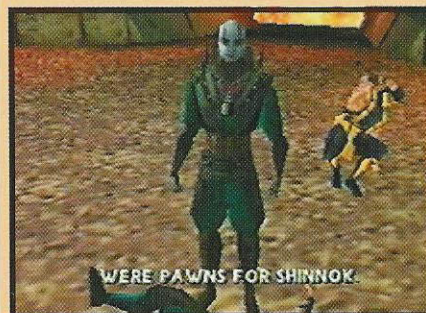
Por Ivan Cordon

Não há como escapar da fúria de Mortal Kombat 4. Os cenários e personagens tridimensionais, muitos golpes sangrentos, alguns incrivelmente engraçados e pancadaria à toda prova vão fazer você vibrar o tempo todo.

A idéia inicial do jogo criado por Ed Boom e John Tobias continua lá: muita briga com aquela violência de luta livre, ou seja, tudo de brincadeira. Mas as mudanças tornam o game muito mais atraente que as versões anteriores, apesar de toda a ação não ser tridimensional. A jogabilidade não deixa nada a desejar e o som é ótimo tanto no Nintendo 64 quanto no Playstation.

Existem até bastante diferenças entre as versões do N64 e do Playstation, mas são detalhes. O Nintendo é mais rápido, tem gráficos melhores e o console da Sony arrasa no som e nas animações computadorizadas.

Nintendo 64

Os gráficos da apresentação são os mesmos do game

As animações dos finais do jogo para N64 têm som e legenda

Playstation

As animações no Playstation são em computação gráfica

No Playstation não rolam legendas, mas o visual compensa

Novos personagens

Goro, o gigante de quatro braços e o ninja Noob Saibot são personagens exclusivos das versões domésticas e não poderiam ficar de fora de MK 4 para a alegria de seus muitos fãs. Mas são selecionáveis, nas duas versões, apenas com os truques que você confere nesta edição na seção Dicas.

Goro está de volta e bem animal. Agora ele lança até o golpe Fireball

Noob Saibot arrebenta Liu Kang

Muitos uniformes

Enquanto no Arcade os personagens tinham apenas dois uniformes, agora alguns possuem até três. Outros podem lutar com armas alternativas aumentando ainda mais a emoção. Veja como fazer as mudanças em Dicas.

Johnny Cage enfrenta Kai com sua roupa especial, em clima de festa

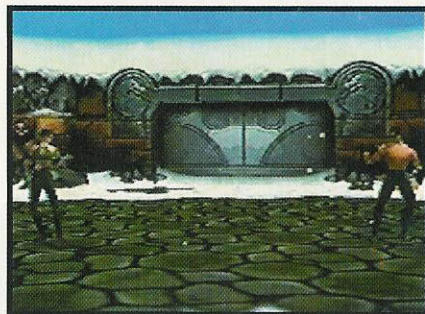
Quinze animações de finais

Mortal Kombat agora tem animações computadorizadas nos finais de cada personagem, como em Tekken e Soul Edge. No Playstation, são computações gráficas caprichadas. No Nintendo 64, são mostradas com visual no padrão do jogo. Ao chegar ao final do torneio com um personagem, você vê uma animação de como seria o final da história se ele realmente vencesse.

Golpes Bone-breaks

Um lance bem engraçado e exclusivo de Mortal Kombat 4, também no Arcade. Cada personagem tem um golpe Bone-break (quebra-ossos) diferente. Basta estar perto do rival e acionar o comando.

Tanya quebra o pescoço de Liu Kang. Animal!

Novo cenário

O Ice Pit, cenário com neve, estréia na série e é o único novo

MAXIMUM DAMAGE

Ed Boon e John Tobias colocaram no jogo um bloqueio automático da máquina para reduzir a abrangência dos combos (golpes encadeados) e equilibrar as lutas. Esse bloqueio mantém os danos sobre o rival em torno de 40%. Veja como:

Cada golpe tira uma porcentagem definida da energia do adversário. Por exemplo, 10%, 15%, 20% etc. Somando os golpes encadeados, a máquina corta os danos quando o combo ultrapassa 41%.

Isso não quer dizer que todos os combos vão parar em 41% e saber contornar o bloqueio vai ser a arma dos lutadores feras para conseguir combos poderosos.

Ex.: Você ataca o rival com um combo que soma golpes de 10% + 10% + 25%. O total dá 45% e a máquina respeita. Aparecerá escrito Maximum Damage 45% e um bloco de pedra surge no cenário e interrompe seu ataque.

A máquina sempre interrompe seu combo respeitando o número que foi atingido pelo último golpe que ultrapassou os 41%.

Detalhes:

1- Não dá para saber quanta porcentagem tira cada golpe isoladamente.

2 - Os mesmos golpes tiram porcentagens diferentes da barra de energia do oponente conforme o personagem.

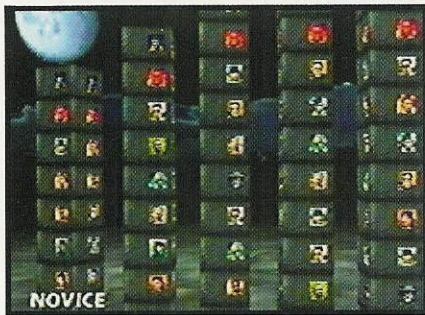
3 - Combos com armas são sempre mais fortes e causam estragos maiores.

Faça um Maximum Damage de 50%

Descobrimos como fazer um combo de 8 Hits (oito golpes) que soma 50% de Maximum Damage. Ele funciona para todos os personagens de Mortal Kombat 4, inclusive os secretos, Noob Saibot e Goro.

8-Hit Combo - Voadora com SA, SA, SA, CA, ← + CA; corra pra cima do rival e acerte SA, SA, ← + CA

As Torres do Destino

São os blocos de pedra dos níveis de dificuldade. As torres não são novas mas têm mudanças. Agora dá para escolher os quatro lados de cada uma delas. Isso permite traçar a trajetória de seu personagem. Exemplo: se você não quer pegar Johnny Cage próximo do final, pegue um lado da torre em que ele esteja no começo ou não esteja.

Torres do Destino: escolha uma, aperte Start e mude a ordem das lutas

Os modos de jogo

São vários diferentes. Veja um a um:

Arcade Mode - É subdividido em 1 on 1 e 2 on 2. O primeiro é o clássico: escolha um personagem e enfrente todos os outros até chegar em Goro e depois em Shinnok. No segundo modo você enfrenta o computador ou um amigo. Cada um escolhe dois personagens e quando um deles perde o outro entra automaticamente.

Team Mode - Enfrente um amigo ou o computador. Escolha cinco personagens e vá lutando até um time ser totalmente destruído.

Escolha seu time com cinco personagens e acabe com a equipe adversária

Tournament - Torneio simples de eliminação de chaves. Pode ser jogado por até oito personagens, mas apenas dois podem ser controlados por humanos. Todos os restante são controlados pelo computador.

Monte uma chave com até oito lutadores e tente chegar ao pódio

Endurance Mode - É dividido em três categorias, todas dificílimas. Dê só uma olhada:

Endurance - Escolha um lutador e uma Torre do Destino. As batalhas são em um Round e não dá para recuperar energia. O negócio é sair vencendo todo o mundo.

Vs Endurance - Luta entre dois jogadores. Os dois jogam com todos os personagens do game. Quem eliminar o outro primeiro ganha.

Ultimate Endurance - É só para um jogador. Escolha o seu personagem e enfrente o computador até vencê-lo. No final, todos os seus golpes e Fatalities são computados.

Practice Mode - Treine contra o computador ou um amigo. Todos os comandos dos personagens, até os fatais, aparecem na tela.

Practice Mode: execute um golpe e ele fica gravado na tela

Os golpes dos personagens secretos

Conheça todos os golpes de Goro e Noob Saibot.

Goro

Fire Ball - →← + SA
Ground Shaker Stomp - ←→↓↓ + CA
Two Hand Swipe - →→ + SA
Super Uppercut - ↓↓ + SA
Lunge Kick - ←← + CA
Tele-Stomp - →→← + CA
Sem Fatalities conhecidos até agora.

Noob Saibot

Arma - Foice
Pega arma - →→ + CA
Fireball - Pode ser feito no ar, ↓→ + SB
Air Throw - No ar e encostado no oponente, DEF
Teleport - ↓↑, depois use Soco ou Chute para atacar ou DEF para agarrar o rival.
Fatalities
Prision Stage - ↓←← + CA
Goro´s Lair - →↓→ + CA (só funciona nesta fase)

Pisada na bola

Alguns golpes da matéria do MK4 da edição 129 estavam errados. Veja aqui os corretos.

Quan Chi

Fatality 1 - Segure CB por cinco segundos, faça →↓→, então solte CB

Tanya

Fatality 2 - ↓→↓→ + SB

Liu Kang

Fatality 1 - →→→↓ - CA + CB

Reiko

Fatality 1 - →↓→, SB + CA + CB + DEF

Sub Zero

Prison Stage - Segure Defesa e faça ↓↑↑↑ + CA
Goro´s Lair - ↓↓↓ + CB

Raiden

Fatality 2 - →→→↓ + DEF + CA + CB

Sonya

Fatality 2 - Segure Defesa e faça: ↓↓↓ + COR

Opções do jogo

Indicamos quando são diferentes no Playstation e Nintendo 64. Conheça cada uma delas, com os nomes que aparecem na tela.

Configure Controller 1 e 2 - Igual nos dois sistemas. Aqui você muda a configuração dos botões.

Difficulty - São seis níveis de dificuldade. Vão de Very Easy (muito fácil) a Ultimate (muito difícil).

Round to Win - Escolha o número de assaltos que a da luta deve durar. Vão de 2 a 9.

Continues - Ajuste o número de Continues que quiser. Vai de 0 a 9.

Vs Screen - Serve para colocar os Kombat Kodes, com a opção Enable. Mas se você colocar em Disable o videogame carrega o jogo um pouco mais rapidamente. É igual nos dois consoles.

Rumble Pak (N64) - Ligar ou desligar o Rumble Pak.

Dual Shock (PST) - Ligar ou desligar o Dual Shocker.

Blood - Opção legal para encarar pais nervosos. Coloque em Disable e o sangue some completamente das lutas.

Effect e Music Volume - Aumenta ou diminui o volume dos efeitos sonoros e músicas.

Controller Pak (N64) - Salva e deleta as informações do seu Controller Pak.

Memory Card (PST) - Para salvar e recuperar todas as configurações do game.

Kombat Theater (PST) - Veja todas as animações finais dos personagens. Dá para salvá-las no Memory Card e assisti-las quando quiser.

Termine o jogo com um lutador, entre no Kombat Theater e veja o final

KOMBAT KODES

Os KK servem para o PST e N64 e colocam truques no jogo. Você os insere na tela de Vs Screen, com os botões de SB, DEF, CB (Soco Baixo, Defesa e Chute Baixo) nos dois controles, ao mesmo tempo. O número indica quantas vezes você deve apertar os botões. Ex: Código 123-123 aperte uma vez o SB, duas vezes o DEF e três vezes o CB. Tudo nos dois controles ao mesmo tempo.

111-111 - Cai uma arma no início da luta.
100-100 - Sem agarrões ou quebrar-ossos.
444-444 - Comece a luta com armas.
666-666 - Sem música de fundo.
050-050 - O lutador derrotado explode.
222-222 - Lute com uma arma que não é a do personagem. A cada assalto a arma muda.
123-123 - Lute com a vida abaixo do Danger.
555-555 - Todas as armas caem antes da luta.
060-060 - Tire a chuva do cenário Wind World
002-002 - Os lutadores não soltam as armas.
012-012 - Habilita Noob Saibot. Só para PST.
020-020 - Chuva de sangue no Wind World.
010-010 - Desliga o Maximum Damage.
110-110 - Sem agarrão e sem limite de Maximum Damage.
011-011 - Jogue na fase Goro's Lair.
022-022 - Jogue na fase The Well.
033-033 - Jogue na fase The Elder Gods.
044-044 - Jogue na fase The Tomb.
055-055 - Jogue na fase Wind World.
066-066 - Jogue na fase Reptile's Lair.
101-101 - Jogue na fase Shaolin Temple.
202-202 - Jogue na fase Living Forest.
303-303 - Jogue na fase The Prison.
313-313 - Jogue na fase Ice Pit.
001-001 - Sem limite de corrida.

321-321 - Modo cabeção. Vença um amigo e depois fique jogando contra o computador. Depois de fazer este KK no próximo Round você pode fazer um outro qualquer

PLAYSTATION/NINTENDO 64

Mortal Kombat 4

Habilite Fatalities e veja o final do jogo. Acesse Goro, Noob Saibot, ganhe roupas

NINTENDO 64

Para habilitar os truques - Entre em Options, coloque o cursor sobre Continue, segure os botões de Corrida + Defesa (C↓+C← na configuração original do jogo) até aparecer uma nova tela de opções. Nela você habilita Endings, Fatalities 1 e 2 e Level Fatalities.

Endings (Finais) - Com esta opção habilitada, selecione Arcade Mode. Então escolha o nível de dificuldade que quiser. É só derrotar um oponente qualquer e você verá o final do jogo com o seu personagem.

Pit Fatalities facilitados - Com esta opção habilitada os Pit Fatalities rolam assim: segure ↓ e aperte SA (o botão B na configuração original).

Fatalities 1 e 2 facilitados - Com esta opção habilitada dá para fazer Fatalities com apenas um comando. Segure ↓ e aperte SA (o botão B na configuração original do jogo).

Habilite Noob Saibot - Depois que você fizer a dica que habilita a tela de Options, selecione Arcade Mode e, na tela de seleção de personagens, clique em Hidden e faça ↑, ↑, ← e aperte Corrida + Defesa (C↓ + C← na configuração original do jogo.

Habilite Goro - Depois que você fizer a dica do Cheat Options, selecione Arcade Mode e, na tela de seleção de personagens, clique em Hidden. Então faça ↑, ↑, ↑, ←, aperte Corrida + Defesa (C↓ + C← na configuração original do jogo). Pronto, o bichão já vai estar pronto para você.

PLAYSTATION

Habilite o personagem Noob Saibot - Termine o jogo no modo Arcade com o lutador Reiko, vá para a tela de seleção de personagens e selecione Hidden. O cursor vai desaparecer novamente. Então mova o cursor nesta seqüência: ↑, ↑, ← e aperte Corrida + Defesa (L1 + R1 na configuração original do jogo).

Habilite Goro - Termine o jogo no modo Arcade com Shinnok, vá para a tela de seleção de personagens e selecione Hidden. O cursor vai desaparecer. Mova-o na seguinte seqüência: ↑, ↑, ↑, ← e aperte Corrida + Defesa (L1 + R1 na configuração original).

PST N64

Novas roupas e armas - Na tela de seleção de personagens coloque o cursor sobre qualquer lutador, segure Start e aperte qualquer botão. O personagem gira e você ouve uma frase. Seu lutador vai sofrer uma mudança, que varia de personagem para persongem. Faça o comando até três vezes e consiga roupas diferentes. Algumas armas de alguns lutadores também podem variar. A dica não vale para o Goro e o Noob Saibot muda apenas o uniforme.

NINTENDO 64

Aero Fighters Assault

Seleção de fases, nova cor para os aviões, aeronave secreta e piloto Mao-Mao

Nova aeronave e a piloto Mao-Mao - Na tela em que aparece escrito Press Start faça a seqüência C←, C↓, C→, C↑, C←, C→, C↓. Então vá para a tela de seleção de personagens e confira sua nova personagem. Ela controla um supercaça F-15.

Seleção de fases - Durante a animação de abertura faça a seguinte seqüência enquanto os aviões cruzam o céu: ↑, C↓, ←, C→, ↓, C↑, →, C←, L, R, Z. Agora quando você começar um novo jogo terá uma tela para escolher a fase que quiser.

Mudar a cor das aeronaves - Na tela de seleção de aeronaves, coloque o cursor sobre qualquer uma delas e aperte o botão R.

NINTENDO 64

Quake 64

Seleção de fases, invencibilidade, todas as armas e inimigos paralisados

Nesta dica contamos com a colaboração do leitor Pedro Raphael Gissi de 11 anos. Ele é de Caçapava/SP. Na tela de Passwords coloque a senha QQQQ QQQQ QQQQ QQQQ. Não ligue para a mensagem de Incorrect Password. Entre na tela de Options e encontre a nova opção Debug. Nela você pode selecionar fases (em Start Map), ficar invencível (em God Mode), habilitar todas as armas (em Weapons) e paralisar os inimigos (em Target).

Passwords para todas as fases:

Fase 02 - H40X ZVVB HLBD 74DJ
Fase 03 - H0P3 2XBN WQ2B NZVK
Fase 04 - CWHX CH3B GDB3 14JY
Fase 05 - PQW4 9QVD Y8VY X21M
Fase 06 - PL24 XBBT YJLQ 32?6
Fase 07 - 6JR3 KDDV 3SLG 9RFT
Fase 08 - GWY6 7BBB 23BD L4HK
Fase 09 - B8YN BBBB ZBBB SXR4
Fase 10 - 55R6 0XCJ 2LBR QVV1
Fase 11 - 51RZ ?6XQ RGBR NNJH
Fase 12 - 5XRV SMXP B7BR LP5H
Fase 13 - 5SR9 TPFG VQBR JBCT
Fase 14 - 5NRV JF6G CVBR GBFL
Fase 15 - 5JR6 HDXM 2ZBR DPN5
Fase 16 - 5DR0 HW4N PZ?S 5Y2W
Fase 17 - 49R6 XBBJ 2GBQ 932T
Fase 18 - 45RZ ZF32 LZBQ 773R
Fase 19 - JHY5 1BBB 0QBF D4HX
Fase 20 - 4XRV QBFG B3BQ 3BD3
Fase 21 - 4SR5 DBBN ZGBQ 1628
Fase 22 - 4NRV JBBF BRY5 744W
Fase 23 - 4JR5 1BBB 0QBQ X4HX
Fase 24 - 39R9 2PFG W7BQ SBCF
Fase 25 - 4DR1 4XDD RVBQ VM1B

NINTENDO 64

Fighters Destiny

Lute como o Joker, Ushi, Robert e Master

Atenção: estas dicas são muito complicadas de serem executadas e não foram testadas pela revista.

Habilite o lutador Joker - Selecione o Survival Mode e ganhe cem lutas. Então Joker deve aparecer na tela de seleção de personagens.

Habilite o lutador Master - Selecione Master Challenge Mode e ganhe de todos os oponentes. O lutador Master deverá surgir na tela de seleção de personagens.

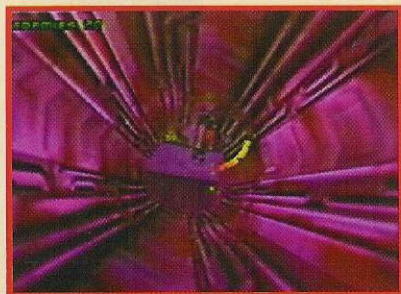
Habilite o lutador Robert - Selecione Fastest Mode (Modo ultrarrápido) e vença todos os oponentes em menos de um minuto. O robô Robert deve aparecer na tela de seleção de personagens.

Habilite o lutador Ushi - Selecione Rodeo Mode e enfrente a vaca. Você precisa se manter vivo na luta por 1 minuto. Se conseguir a proeza, Ushi deverá surgir na tela de seleção de personagens.

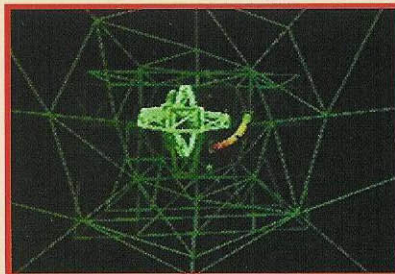
NINTENDO 64

Forsaken

Turbo infinito, modo sangrento, modo alucinado e visual psicodélico

Start rápido - Coloque o cartucho, espere aparecer os créditos e aperte o botão Reset. Agora é só pressionar Start e cortar aquele monte de apresentações chatas.

Modo Alucinado - Na tela em que está escrito Press Start faça a seqüência: A, R, ←, →, ↓, C↑, C←, C↓. Durante o jogo a tela ficará mudando de cor, com luzes alucinantes. Os comandos devem ser feitos no botão Direcional e não no Stick analógico do controle.

Modo sangrento - Na tela de Press Start faça a seqüência: Z, ↓, C↑, C←(4x), C↓. Agora, quando seu personagem morre voa sangue e vísceras para todos os lados.

Turbo infinito - Na tela de Start faça: B, B, R, ↑, ←, ↓, C↑, C←. Durante o jogo segure A + B para ganhar supervelocidade.

Modo vetorial - Na tela Press Start faça a seqüência: L, L, R, Z, ←, →, C↑, C→. O jogo vai mostrar somente as linhas vetoriais, que são os "esqueletos" dos gráficos. Aqui as seqüências também têm de ser feitas no botão Direcional.

PLAYSTATION

Guntu Western Front June, 1944

Todas as fases

Abra todas as fases - Para a dica rolar, primeiro jogue e chegue entre os dez primeiros. Na hora de marcar seu nome escreva GUNTU. Quando começar outra partida você já poderá escolher qualquer fase.

NINTENDO 64

Aero Gauge

Todas as pistas, todas as naves e largada turbinada

Todas as pistas e naves - Na tela em que a palavra Push Start fica piscando faça esta seqüência no segundo controle: L + R + Z + ↑ + C↓. Aperte e solte tudo ao mesmo tempo sem deixar sair da tela. Saia da tela, aperte Start no primeiro controle e veja as cinco naves novas e mais duas pistas. Faça o comando ↑ no Direcional.

Largada turbinada - Antes da largada segure A + B e solte B no exato momento em que o locutor gritar Go.

Novas cores - Use o botão R na tela de seleção de naves, para mudá-las de cor.

PLAYSTATION

NHL '98

Jogadores com cabeção, nanicos e gigantes

Um monte de jogadores com cabeções e cabecinhas - Acesse Options, depois vá para Passwords, digite as senhas abaixo para ter o efeito que quiser:

Jogadores grandes - BIGBIG

Jogadores nanicos e goleiros grandes, todos cabeçudos - PLAYTIME

Jogadores pequenos - NHLKIDS
Jogadores com cabeção - BRAINY
Habilite o time secreto Electronic Arts Blades - EAEAO
Ver o filme final - STANLEY
Faça gol com Powerplay - GIPTEA. (No hóquei, quando um time faz falta, seu jogador fica fora do jogo por alguns minutos. Isso chama-se Powerplay. Nesta dica, um adversário sai da quadra por alguns minutos quando você marca gol. É covardia!

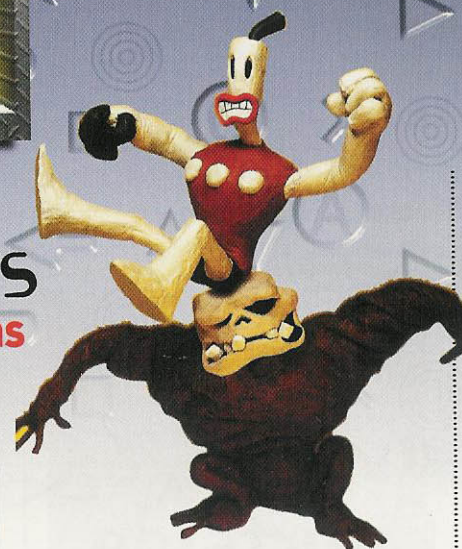
PLAYSTATION

Skullmonkeys

Pule de fase, 99 vidas e muitos itens

Pule de fase - Faça: ▲, L1, L1, ■, →, ●, ▲, ↓
Ganhe 99 vidas - Faça: L1, ▲, ↓, ←, ●, Select, ■, →
Carregue a arma com vinte tiros - Faça: ↓, ●, ↑, R2, ←, ▲, Select, Select

Mude a cor do herói - Aperte L2, ●, ●, ←, Select, L2, ↑, ↓. Repita a seqüência e consiga cores diferentes.

Ganhe um escudo - Faça: R2, ●, ●, ↓, ←, ●, →, ↓. Se você perder o escudo pode repetir a seqüência para conseguir outro.
Encha a magia superwillie - Faça: R1, ←, ■, ▲, L1, ▲, R2, Select. Você deve ter pelo menos um superwillie ou já ter possuído algum.
Encha a magia Phart Head - Faça: R1, ←, ↑, L1, L1, ■, →, Select. Aqui você também deve ter pelo menos um Phart Head ou já ter tido algum.
Encha a magia Phoenix Hand - Faça: ■, ▲, R2, ←, Select, ●, ▲, →. Outra vez: você deve ter ao menos um Phoenix Hand ou ter tido algum.
Encha a magia Universe Enemas - Faça: ←, ▲, →, ↓, ▲, Select (3x). Você tem de ter ao menos um Universe Enema ou ter tido algum.

Consiga todos os Swirly Qs da fase - Faça: R1, →, ●, R2, R2, ■, →, Select
Várias sombras na cola do herói - Faça: ↓, →, ▲, L2, ↑, ←, ▲, Select
Congelar a tela - Faça: L2, ←, ●, R2, ↓, ■, ▲, ↓. Durante o jogo aperte Start para congelar.
Seu personagem sai arremessando cabeças - Faça: ↓, ■, ▲, ↓, ↓, ■, ■, →
Supervelocidade - Faça: ←, ■, R2, R1, ↓, ●, R2. Repita a seqüência e aumente ainda mais a velocidade.
Câmera lenta - Faça: L1, ▲, ←, ↓, R2, ▲, ←, Select

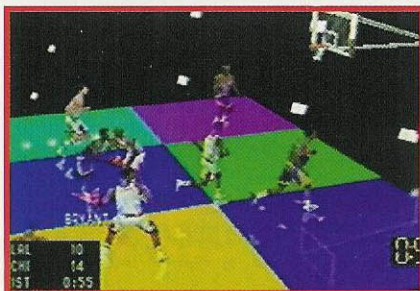
Homem de massa pequeno - Faça: R1, ←, ■, ▲, R1, ←, ■, ▲

Encha todos os itens - Faça: L1, ▲, ↓, R1, ●, →, ↑, Select. Você tem de possuir pelo menos um item de cada ou já ter possuído.
Acesse a Fase secreta 1970 - Entre com a Password ■, R1, R1, L1, L2, ▲, R1, L2, L1, R2, ■, R2.
Consiga todos os itens da Fase 1970 - Faça: Select, ●, ↑, ←, ↓, ↑, ↓, ■

NINTENDO 64

Kobe Bryant in NBA Courtside

Modo discoteca, times secretos e Replay

Times secretos - Ponha o cursor sobre Pre-Season, segure L e aperte A. Mova o cursor sobre os times e veja três novas equipes: duas da Nintendo (foto) e outra dos produtores do jogo.

Modo discoteca - Transforme a quadra numa pista de dança. Pause o jogo e faça: A, C↑, ↓, ↑, C↓, R, R, B, C→, C→, Z. Os comandos ↓ e ↑ devem ser executados no direcional e não no controle analógico do joystick.

Replay - Para um replay rápido da jogada, aperte B + Z após fazer uma cesta. A imagem será repetida em Zoom.

PLAYSTATION

King of Fighters '97

Habilite o time Orochi, o Kyo clássico e o Mestre Orochi

Habilite o time Orochi, mais Leona e Iori Orochi - Na tela de seleção de personagens aperte L1 + L2 + R1 + R2. Todos os personagens vão estar acessáveis.

Habilite o Kyo clássico - Na tela de seleção de personagens, coloque o cursor sobre Kyo e aperte Start + ▲. Você vai jogar com o Kyo da versão KOF '94.

Habilite o Mestre Orochi - Entre em Practice ou em Versus Mode, habilite o time Orochi apertando L1 + L2 + R1 + R2. Depois pressione novamente L1 + L2 + R1 + R2 para habilitar o poderoso Mestre Orochi.

PLAYSTATION

Theme Hospital

Veja o jogo inteiro

Passwords de todas as fases:

Fase 02 - X, ●, ■, ▲, ▲, ●, ■, X
Fase 03 - ●, ●, ▲, ■, X, ▲, ●, ▲
Fase 04 - ■, ▲, ●, ■, X, X, ▲, ●
Fase 05 - ●, ▲, ■, ●, X, ▲, ●, ■
Fase 06 - ■, ▲, ■, ●, X, ■, X, ●
Fase 07 - ■, ▲, ▲, ●, X, ■, ▲, ●
Fase 08 - X, ▲, ■, ●, ▲, ●, ■, X
Fase 09 - ▲, ■, X, ▲, ●, X, ▲, ■
Fase 10 - ●, ■, X, ▲, ■, X, ●, ■
Fase 11 - ▲, ●, ■, ●, ▲, ■, ●, X
Fase 12 - ●, ■, X, X, ■, ●, ■, ▲

PLAYSTATION

Winning Eleven 3

Pegue o time secreto

Habilite o time secreto - Coloque o cursor sobre Exhibition Game e faça a seqüência: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, X, ●. O time é o Supremo, o último da primeira fileira.

DICAS

PLAYSTATION

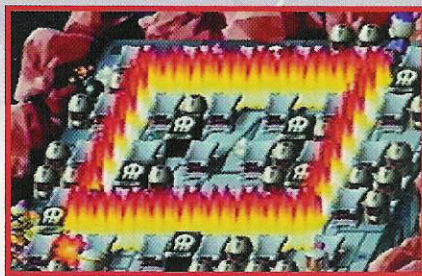
Bomberman World

Poder total em todas as fases e cenários novos

Poder total em todas as fases -
Área 1 - 7327
Área 2 - 9717
Área 3 - 5211

Área 4 - 1814

Área 5 - 1029

Cenários novos, mudar labirintos e poder total para todos os personagens - Atenção: estes truques só funcionam no Battle Mode. Basta ir para a tela de Passwords e colocar as senhas abaixo:
Altere o desenho dos labirintos - 1616

Abra dois cenários novos - 5656

Mude a posição inicial dos personagens - 4989

Comece a batalha com poder total - 4622

PLAYSTATION

New Japan Pro Wrestling 3

Lute como o Super Strong Machine e como o jovem Chono

Personagens secretos - Na tela na qual aparece escrito Push Start Button, você deve fazer as seqüências ao lado para habilitar os personagens:

Super Strong Machine - ■, ●, →, ←, Select

Jovem Chono - ▲, X, ↑, ↓, Select

PST/SATURNO/NEO GEO CD & ARCADE

King of Fighters '97

A lista de golpes que você vai ver a seguir é inédita. Com ela dá para acabar com o rival rapidamente. Mas preste atenção nestes toques:

1) Para executar melhor os combos jogue no modo Advanced. É preciso que sua barra de golpes especiais esteja no nível 2, isto é, ter pelo menos duas bolinhas na barra de especial. Para habilitar os combos, você precisa estourar a primeira bolinha fazendo X + ● + ■ em qualquer momento do jogo. Ao fazer isso, uma barra de tempo aparece no pé da tela. Enquanto ela estiver lá você pode executar os combos.

b) Os golpes com um asterisco (*) só funcionam contra a máquina, os que têm dois (**) indicam que o primeiro golpe deve ser iniciado com um Counter Attack (você bloqueia o ataque adversário e contra-ataca rapidamente).

Legendas dos Golpes
CF - Chute Forte
Cfr - Chute fraco
SF - Soco Forte
Sfr - Soco fraco

Terry Bogard

6 Hit-Combo - ←↙↓↘→ + Cfr, ↓ + SF, ←↙↓↘→ + Cfr, ← + SF, repita
Damage - Voadora + CF, SF (2 hits), ←↙↓↘→ + CF, ↓↙←↙↓↘→ + SF (Triple Geiser)
*Infinito - SF, ←↙↓↘→ + CF, ↗ + CF, SF, ←↙↓↘→ + CF, repita. Este combo só pode ser feito contra a máquina e no modo Advanced.

Iori

Damage - Acerte uma voadora nas costas do rival com ← + Cfr, SF, ←↙↓↘→ + SF, SF, ←↙↓↘→ + SF, SF, ↓↘→↘↓↙← + SF

Kyo

**Damage - Voadora + CF, SF, ↓↘→↓↘→ + SF

Kim

**Damage - Voadora + CF, SF, → + Sfr, ↓↙←↙↓↘→ + CF

Robert

**Damage - Voadora + CF, SF, → + Cfr, ↓↘→↓↘→ + CF
33 Hits - SF, ←↙↓↘→ + Cfr, ↓ + Sfr, ↓↘→↘↓↙← + SF

Blue Mary

Damage - Voadora + CF, SF, → + Sfr, ←↙↓↘→, ← + SF, →↓→ + CF, →↓→ + CF

Ralf

Consiga o Especial no Level 2 e acione imediatamente o Galatica Phantom
**Damage - Voadora + CF, ↓ + SF, ↓↘→↘↓↙← + CF, ↓↘→↓↘→ + SF

Orochi Cris

**Damage - Voadora + CF, SF, → + Sfr, ←↙↓↘→ + SF, ↓↙←, ←↙↓↘→ + SF

Clark

**Damage - Voadora + CF, SF, →↘↓↙←→↘↓↙← + SF

Athena

**Damage - Voadora + CF, SF, ←↙↓↘→ + SF, →↘↓↙← + Cfr , ← →↘↓↙← + SF

Orochi Yashiro

**Damage - Voadora + CF, CF, ↓↙←,↓↙← + SF
*Infinito - →↘↓↙← + Sfr, CF, repita

Leona

**Damage - Voadora + CF, CF, ↓↙←↙↓↘→ + CF

Orochi Shermie

Damage - Encostado no oponente faça ↓↘→ + Cfr, SF, → + Cfr, ↓↘→↓↘→ + SF

Choi

**Damage - Voadora com SF + CF, ←,→ + CF, → + CF , ↗ + CF, c + CF, → + CF, ↓↘→↘↓↙← + CF

Ryo

** Damage - SF + CF, ↓↘→↓↘→ + SF, ↓+ SF,↓↘→↘↓↙← + SF
O Soco Forte + Chute Forte deste combo deve começar com um Counter Attack. Em seguida acione o golpe especial do Level 2. O oponente ficará tonto. Então aplique o Soco Baixo + Soco Forte e o golpe especial.

DICAS

Mai
**Damage - Voadora + CF, ↓ + SF, ↓↙←↙↓↘→ + CF.

Andy Bogard
**Damage - Voadora + CF, SF, ←↙↓↘→ + SF, ↓↙←, ←↙↓↘→ + CF (O último comando é com o especial do Level 2 e deve acertar o oponente no ar.)
*Infinito - Voadora + CF, SF, ←↙↓↘→ + SF, voadora para frente + CF, SF, ←↙↓↘→ + SF, repita

Joe
**Damage - Voadora + CF, SF, → + Cfr, ↓↘→↘↓↙← + SF

Chang
O segundo especial entra apenas se o primeiro golpe terminar em um chute.
Damage - ↓↘→↘↓↙← + SF, ↓↘→↓↘→ + SF

Benimaru
**Damage - Voadora + CF, SF, → + Cfr, ↓↘→↓↘→ + SF

Goro Daimon
**Damage - Voadora + CF, SF, →↘↓↙←→↘↓↙← + SF
Terceiro especial - ↓↘→↓↘→ + CF, ←↙↓↘→ + CF, →↓→ +CF. As continuações devem ser feitas para o lado em que o oponente estiver.

Sie Kensou
**Damage - Voadora + CF, ↓ + SF, ↓↘→↘↓↙← + CF

Shingo
**Damage - Voadora + CF, SF, ↓↘→↓↘→ + SF, ← + SF

Orochi (do Playstation)
Damage - ←↙↓↘→ + Sfr, corra, CF, ↓↘→↓↘→ + SF
Infinito - CF, ←↙↓↘→ + Cfr, corra e repita

NINTENDO 64

Banjo & Kazooie

Banjo com cabeça, pés e mãos grandes ou pequenas. Ganhe duzentos ovos ou cem penas e mais

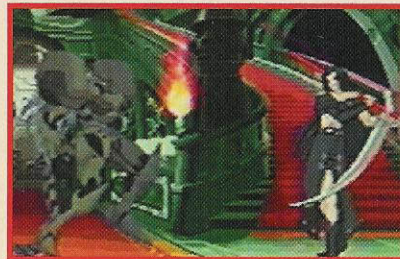
Abra o menu de Dicas - Termine a fase Treasure Trove Cove com todos os itens. Volte à casa de Banjo e fique em frente ao quadro de Bottle sobre a lareira. Aperte C↑ e entre num minigame. Monte o quebra-cabeça e habilite o Cheat Mode. Monte o quebra-cabeça várias vezes para ter acesso a todos os códigos. Volte à fase Treasure Trove Cove, fale com o pote de areia e jogue dois ovos dentro dele para baixar a água. Entre e digite um dos códigos abaixo e bom divertimento.

Banjo cabeção - BOTTLESBONUSONE
Mãos e pés grandes - BOTTLESBONUSTWO
Kazooie cabeçuda - BOTTLESBONUSTHREE
Banjo magro e com cabeça pequena - BOTTLESBONUSFOUR
Banjo magro, com cabeça pequena e pés e mãos grandes- BOTTLESBONUSFIVE
Combinação de todos os códigos - BIGBOTTLESBONUS
Banjo lava roupa - WISHYWASHYBANJO
200 ovos - BLUEEGGS
100 penas vermelhas - REDFEATHERS
Desliga o código - NOBONUS

Obs.: Para conseguir os ovos você precisar ter o livro branco de magia e o vermelho para as penas.

PLAYSTATION

Guilty Gear

Lute com personagens secretos e chefões

Lute com Testament e Justice - Para controlar os chefões termine o jogo no modo Arcade com qualquer personagem. Os novos lutadores estarão disponíveis no Versus Mode e no Practice.

Habilite o personagem secreto Baiken - Termine o jogo no modo Arcade com qualquer personagem, sem usar nenhum Continue. Baiken estará disponível no Versus Mode e no Practice.

Game Shark

Os códigos para o acessório GameShark são fornecidos pelo próprio fabricante e não os testamos. Quem tem acesso à Internet pode pegá-los diretamente no site http://www.gameshark.com. A lista é atualizada quase diariamente. Não é fácil usar este acessório. Sugerimos aos iniciantes pedir ajuda a alguém que já saiba como utilizar o aparelho.

PLAYSTATION

Gasparzinho (Casper)
Energia infinita - 8007f01coo64
Energia infinita - 8007f02c0064
Energia infinita - 801fbd800064
Brass Key - 8007ea2c0001
Iron Key - 8007ea280001

Forsaken
Pulsar infinito - 8008628c8000
Mug infinito - 800862d60507
Purge infinito - 800862de0009
Mísseis Solaris infinitos-800862d80009
Escudo infinito - 800862861000

Klonoa: Door to Phantomile
Energia infinita - 8010e5d00006
Vidas infinitas - 8010e5ca0006

Saga Frontier
Energia infinita - 8001d8300063
Magia infinita - 8001d83803e7
Ataques infinitos - 8001d83403e7

Wipeout XL
Energia infinita - 300945290001
Habilite a Equipe Piranha - 801fe4ac0100

Jersey Devil
Energia infinita - 80010044634b

Powerboat Racing
Habilite Catamaran -8009de100101
8009de120101
Habilite todos os barcos - 8009de280001

Word Cup 98
Time da casa com 9 gols - 801f7f500009
Time visitante com 9 gols - 801f7f540009
Time da casa não marca gol - 801f7f500000
Time visitante não marca gol - 801f7f540000

NINTENDO 64

Automobili Lamborghini
Tempo infinito - 800ce76f0063
Pistas extras -
800985c30001 800985cb0001
800985c50001 800985cd0001
800985c70001 800985cf0001

Bust-A-Move 2
Créditos infinitos - 801201710005

Chopper Attack
Combustível infinito - 81129726ffff
Quadruplicar seu tiro - 801297230004

GoldenEye 007
Todas as armas - 800696530001
Bond invisível - 8006965a0001
Invencibilidade - 800696520001
James Bond anão - 8006965e0001
Modo Turbo - 800696680001

Wave Race 64
Supervelocidade - 801c27c70050
Poder máximo - 801c27c70005

Wheel of Fortune
Dinheiro extra - 810b9992ffff

SATURNO

Gasparzinho (Casper)
Energia infinita - 160d808effff
Brass Keys infinitas - 1604d012ffff
Iron Keys infinitas - 1604d00effff
Fools Gold infinitos - 1604d016ffff

Darklight Conflict
Energia infinita - 16071a901e00

Johnny Bazookatone
Vidas infinitas - 10288ee60008

Machine Head
Armadura infinita - 160b9cb200fb
Armadura infinita - 160be37e00fb
Lança-chamas infinito - 160be4f600fa
Granadas infinitas - 160be506000a
Mísseis infinitos - 160be4fa0014

Maximum Force
Código Mestre - f6000914c305
Código Mestre - b60028000000
CÓDIGOS PARA O JOGADOR 1
Créditos infinitos - 160864ae0009
Energia infinita - 160862220005
Metralhadora - 160862720001
Atirar sem recarregar -160862760008
PARA O JOGADOR 2
Créditos infinitos - 160864b20009
Energia infinita - 160862ae0005
Metralhadora - 160862fe0001
Não carregar - 160863020008

Panzer Dragoon 2
Triplicar o tiro - 1607335c0100
Quintuplicar o tiro - 1607335c0200

Cool Spot Goes to Hollywood
Vidas infinitas - 160694c20009
Ganhe 5 estrelas - 16066fb4001f

AUMENTE SUA
SUPERENERGIA.
JWT
Nestlé
NESCAU®
ENERGIA QUE DÁ GOSTO